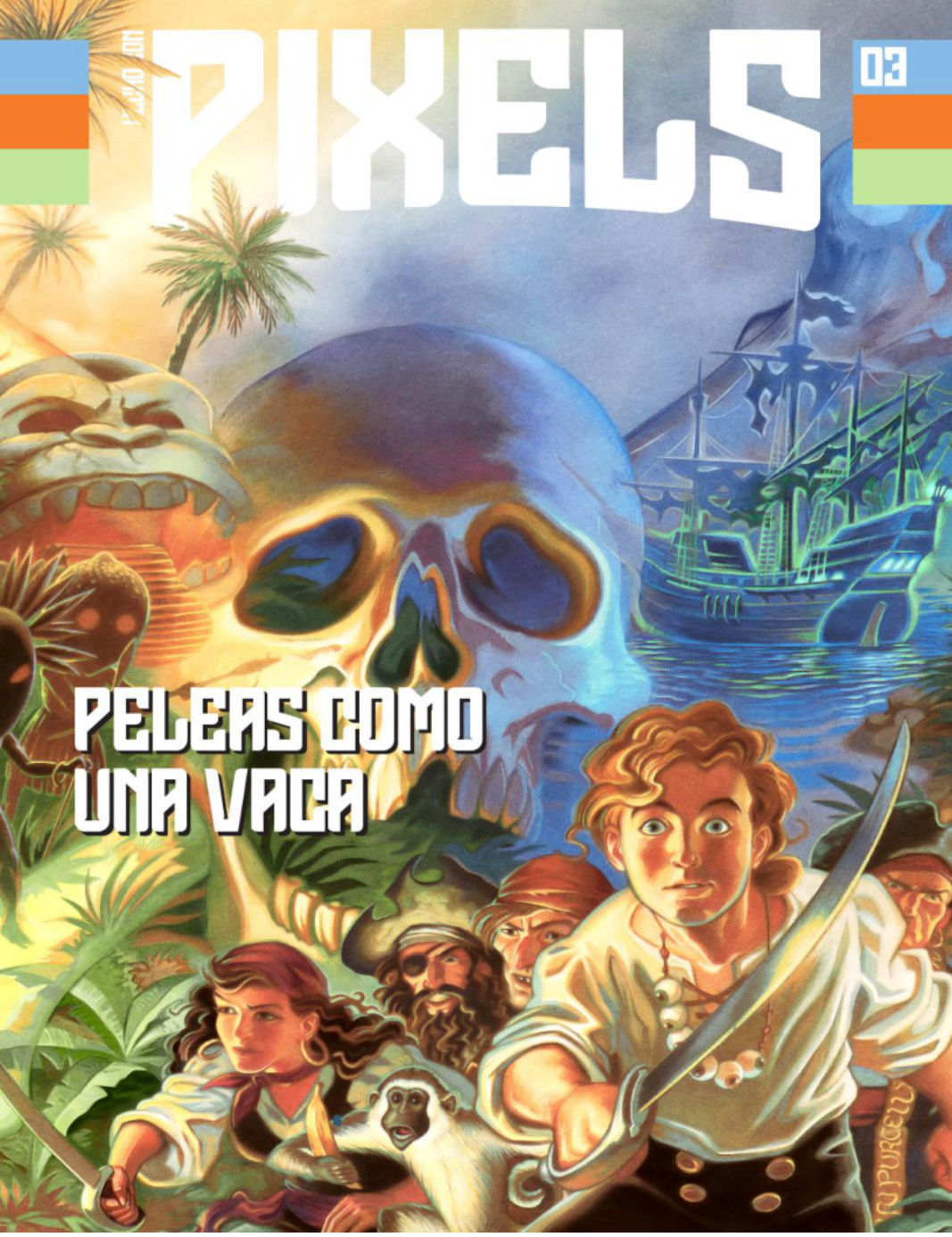
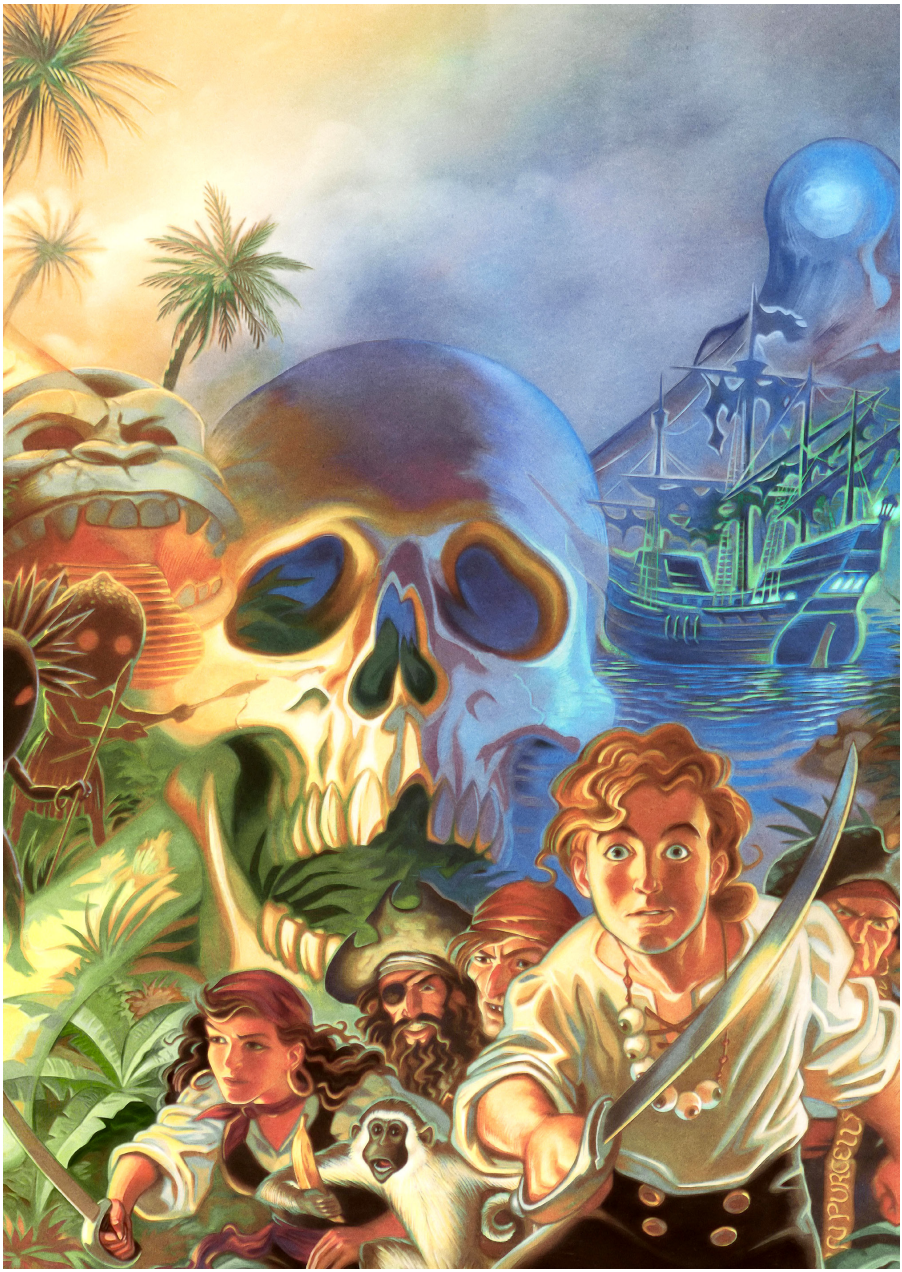

PIXELS
03
PELEAS COMO
UNA VACA
N PURCELL


RJ PURCELL

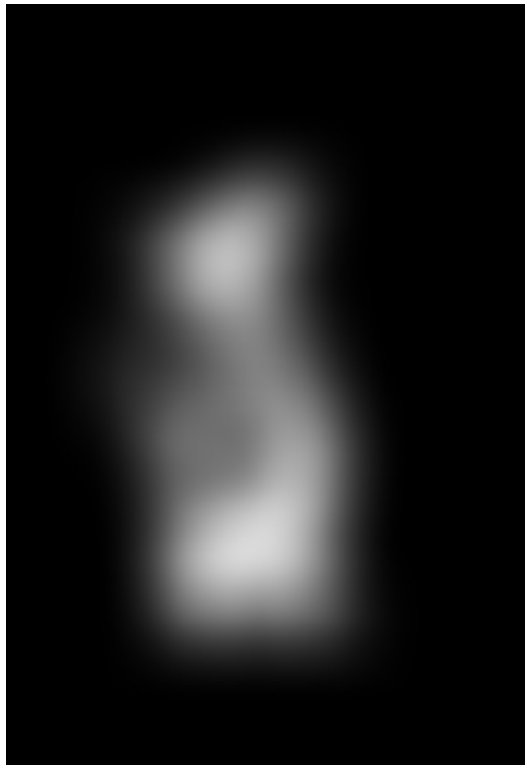
HECHO CON

PELEAS COMO PELEAS COMO

UNA VACA UNA VACA

`

PIXELS

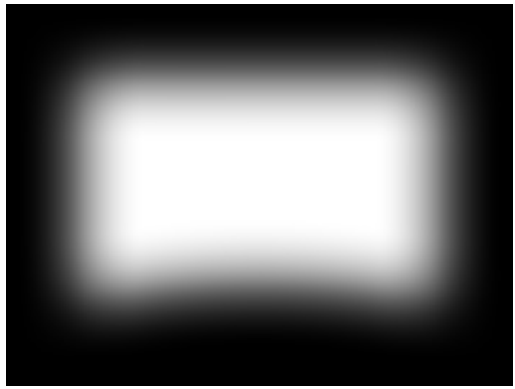


Las aventuras de nuestras vidas

El mítico The Secret of Monkey Island de LucasArts en su versión CGA para PC, del año 1990.

Lucasfilm Games, y Lu- servidor, le parece la me-casArts, son dos de jor aventura de todas. Un los nombres que más punto en el espacio-tiempo alegrías nos han dado a lo donde se alinearon los pla-largo de la historia de los vi-netas y permitieron que la deojuegos, por eso hemos confluencia de ideas y ge-intentado en este número nialidades explotaran hasta centrar la importancia de transformarse en el juego algunas de sus aventuras más influyente de todos.

en una cuestión que pocos The Secret of Monkey Is-han pasado por alto: su hu- land, de 1990, es la piedra mor y una forma de ver el filosofal de una fórmula que



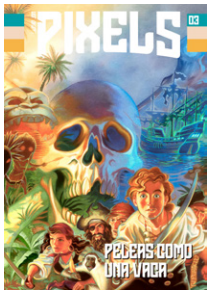
por José Luis Sanz mundo que ha marcado a sigue viva hoy en día y que,

Director de Pixels millones de jugadores. a pesar de los años trans-

El humor absurdo y retor- curridos, continúa siendo el

cido, las risas y una filosofía faro en el que se miran las única de no castigar el error nuevas generaciones. fueron, durante décadas, el Con ese respeto hacia espejo en el que se mira- nuestros mayores iniciamos ron otros muchos estudios. este tercer número (¡¡tres Pero al margen de los jue- ya!!) de PIXELS que, si ha gos que vieron la luz entre sido posible, es gracias a los 80 y 90, que son los vuestro apoyo constante más recordados, queremos que nos mostráis día a día. centrarnos en la que, a un ¡Mil gracias! P

Nº3_Aventuras_gráficas



En este número de PIXELS vamos a hablar de aventuras gráficas, de Lucasfilm y LucasArts, de Sierra, de monos de tres cabezas y de risas.

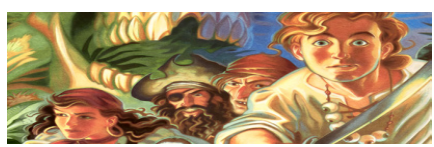
¡Siempre RETRO! Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

05 Nuestros colaboradores

06 26_42_50 Ajuste de cuentas < 58_64 Me robó el corazón 82

El próximo mes



LUCASFILM Y SUS CLÁSICOS 14 Aventuras que enseñaron a reír. < por José Luis Sanz

20 LUCASFILM vs SIERRA ONLINE

< Dos visiones distintas del mundo.

por José Luis Sanz

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 28 ¿La mejor aventura de la historia? <
por José Luis Sanz

36 HOBBY CONSOLAS EN LOS 90

< Costumbres poco recomendables.

por Sonia Herranz

ENTREVISTA CLIVE TOWNSEND 44 El talento detrás de Saboteur. <
por José Luis Sanz

52 TUVE EL MEJOR TRABAJO

< Leyendas de Micromanía.

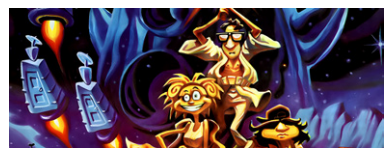
por José Emilio Barbero

NINTENDO GAMECUBE 60 El juguete portentoso. < por Sergio Martín

68 ENTREVISTA AMALIO GÓMEZ

< Recuerdos de revistas y papel. por José Luis Sanz

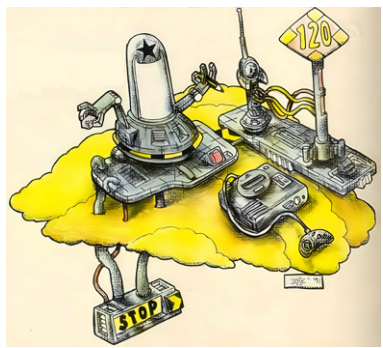
SHADOW OF THE BEAST 72 La sombra más alargada. < por Marcos García



Aquel dibujo incomprendido.

por José Luis Sanz

04



Aquí te presentamos a algunos de los colaboradores que participan en PIXELS, Aquí te presentamos a algunos de los colaboradores que participan en PIXELS, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especiali-perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especiali-zados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que zados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que

añadir a los ya conocidos de Marcos García, Juan Carlos Sanz o Raúl Montón. añadir a los ya conocidos de Marcos García, Juan Carlos Sanz o Raúl Montón.

Sonia Herranz José Emilio Barbero Sergio Martín

@soniaherranzz @@jebarbero @@replicante64

Desde 1992 en medios especializados, he traba-jado en revistas como: • Hobby Consolas • MicroHobby • Hobby Consolas • Nintendo Acción • Nintendo Acción • OK Consolas • Cibergamers • Playmanía • Hobbyconsolas.com • GameSpot • Revista Oficial Xbox • Playmanía

Desde 1987 en medios especializados, he traba- jado en revistas como: • Revista Oficial Dreamcast • Todo Sega • Micromanía • OK PC • HiTech • OK Consolas • Playmanía • Computer Gaming World • 3DJuegos • New 3D Juegos • RetroGamer y más

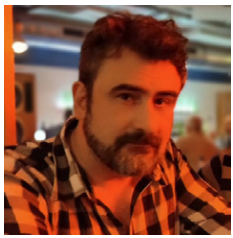
Desde 2000 en medios especializados, he traba- jado en revistas como: • Micromanía • Computer Hoy Juegos • Super Juegos • Juegos & Cía. • Micromanía • Superjuegos.es • Computer Hoy Juegos • Playmanía • Mega Sega • Micromanía • El Otro Lado • Computer Hoy Juegos • Pixel Perfect Podcast • Lainformacion.com • Generación Z80

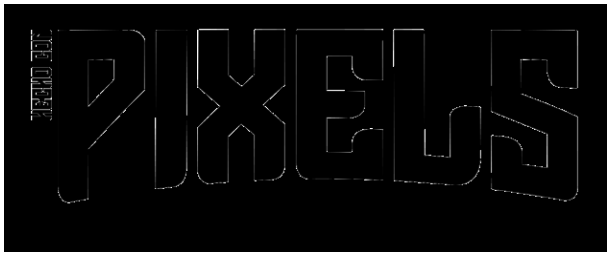
Nacho Hernández Gustavo Bernaldo Juan Carlos Sanz

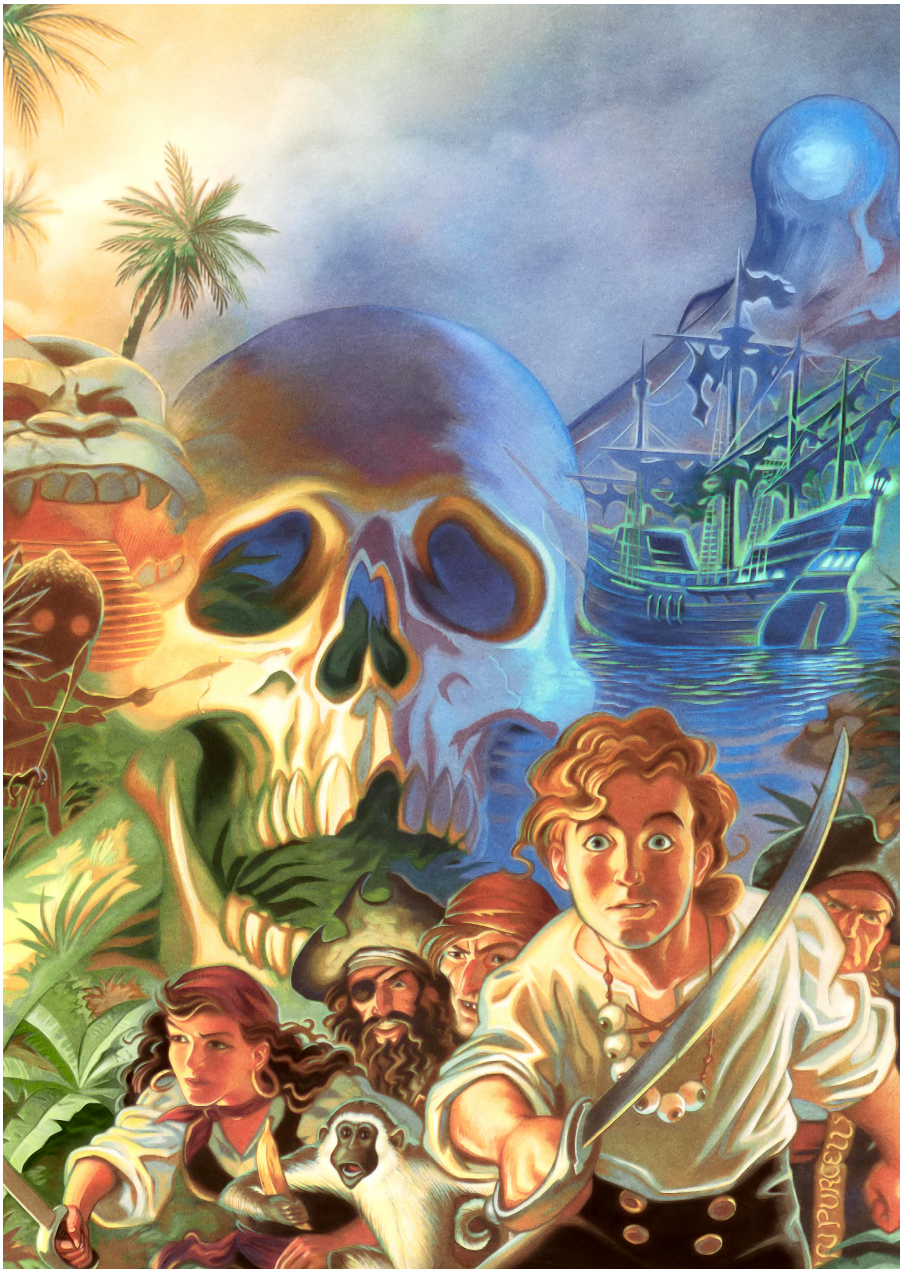
@ElPixelPodcast @GustavoBernaldo @Myrck

Desde 1999 en medios especializados, he traba-jado en revistas como: • Otaku Players • Juegos & Cía. • Hobby Consolas • DOF6 • Computer Hoy Juegos • Super OK Consolas • Game 40 • Hobbyconsolas.com • Super Juegos • Juegos & Cía. • Micromanía • Superjuegos.es • Computer Hoy Juegos • Playmanía • Mega Sega • Micromanía • El Otro Lado • Computer Hoy Juegos • Pixel Perfect Podcast • Lainformacion.com • Generación Z80

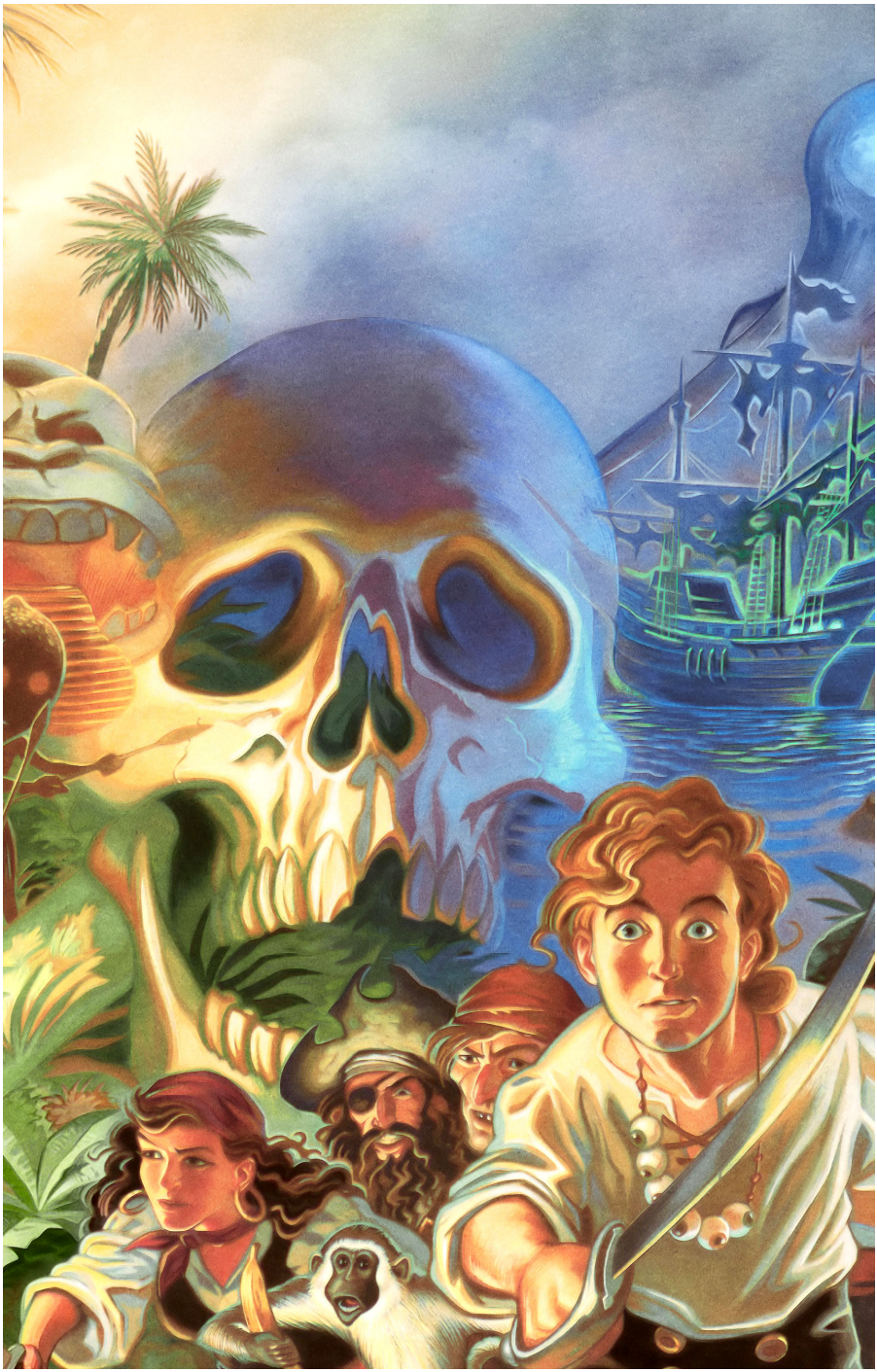
05




PIXELS

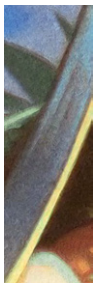


¿El humor de



LucasFilm Games

nos enseñó a reír?



“The Secret of Monkey Island”, el juego que marcó a toda una nueva generación.

© 1990 LucasArts Entertainment Company.

REPORTAJE

Indiana Jones and the Last Crusade (1989)

Lucasfilm Games, o LucasArts, son los nom-bres de la empresa culpable de que entre los 80 y los 90 muchos de nosotros aprendiéra-mos a reír a carcajadas con sus aventuras.

por Antes de empezar cialmente recordados, como quisiera decir que, Ballblazer o Rescue on a partir de aquí y en Fractalus!, pronto quedó toda la revista, cuando nos muy claro que su verda-refiramos a Lucasfilm tam-dera vocación pasaba por bién lo

estaremos hacien-contar historias, creando un José Luis Sanz do a LucasArts, y vicever- género que les permitiría sa. Porque al fin y al cabo combinar narrativa y tecno- son dos nombres que defi- logía de una forma única. nen a una misma empresa que repartió entre los dos Un embrión online sellos, consecutivos, buena parte de las razones que a Fue en el año 1985 cuando muchos nos llevaron a amar Lucasfilm Games dio el pri- los videojuegos. mero de una serie de pasos Y es que corría el año 1982 históricos. Habitat, un chat cuando George Lucas, la online pionero y desarro- mente detrás de Star Wars, llado para Commodore 64, decidió que su imperio demostraba la ambición de debía expandirse también la compañía por explorar al universo de los video- nuevos territorios. Un año juegos. Lucasfilm Games después se adentraron en comenzó como una peque- el mundo de las aventuras ña división con el cometido gráficas con Labyrinth, el de alimentar de juegos los verdadero eslabón perdido sistemas domésticos que de esta historia. Con él, se en aquellos primeros 80 ya produjo la transición entre inundaban millones de ho- las viejas aventuras conver- gares en todo el mundo. saciones y las nuevas aven- Aunque en los primeros turas gráficas con un parser años desarrollaron algunos “preSCUMM” más amigable juegos que hoy son espe- lleno de verbos. >>

Quién no recuerda las absurdas pruebas a las que nos sometía Monkey Island 2 LeChuck's Re-

venge en aquella competición de escupitajos. El humor lo podía todo cuando se trataba de Lucas.

Sin embargo, fue en 1987 que trascendía la simple

con Maniac Mansion que comedia para convertirse Lucas marcó un antes y un en una seña de identidad, después, introduciendo el en un elemento clave que célebre SCUMM en escena elevaría la experiencia de a partir del que cimentó sus juego a otro nivel. éxitos posteriores.

Ya lo sabéis, pero este El humor de Lucas

SCUMM (Script Creation como piedra angular Utility for Maniac Mansion)

fue la herramienta que per- Desde los primeros títumitió a Lucas crear mundos los como Maniac Mansion llenos de humor y posibilida- (1987), Lucasfilm Games des. Pero sobre todo humor. demostró su absoluta

No hará falta decir que las maestría para integrar el

aventuras gráficas de Lucas humor dentro de la propia marcaron una época dorada narrativa. Su parodia del en la historia de los video- género de terror fue una au-

juegos. No solo téntica maravilla, con per-por ese SCUMM sonajes excéntricos como y la lógica de los Edna o el Dr. Fred, y sentó "point-and-click", las bases de lo que se con-sino por un evi- vertiría en un sello distinti-dente y a la par vo. El humor de Lucas no que incontenible se limitaba a chistes fáciles, gran sentido del a veces bastante tontos, o

Zak McKracken (1988) humor. Un humor a situaciones absurdas. >>

REPORTAJE

gráfica tenía sus propios momentos de humor memorables. En The Secret of Monkey Island (1990) el duelo de insultos con los piratas, la búsqueda de la fórmula del grog perfecto o el intento de una alocada trama de personajes absurdos y viajes por aguantar la respiración en el tiempo. Bernard, Labajo el agua durante diez verne y Hoagie se ven enminutos son solo algunos vueltos en situaciones imejemplos. Hay muchos. posibles al interactuar con En Monkey Island 2: Le- personajes históricos como

Day of the Tentacle (1993)

Guybrush Threepwood

Se basaba en diálogos in- Chuck's Revenge (1991), el futuro
Presidente Washin-geniosos, personajes me- el humor se vuelve más
gton o Benjamin Franklin. morables y a una constante surrealista
todavía, alcan- Pero no nos quedemos

fractura de la cuarta pared. zando cotas que dejan a su ahí. En Sam &
Max Hit the Cada nueva aventura inter- primera parte en pañales.
Road (1993) el humor se pelaba de forma directa al Los momentos de
la com- vuelve un pelín más duro, jugador, haciéndole cómpli-
petición de escupitajos o el más seco, incluso más sar-ce de muchas de
las situa- viaje a la isla Dinky, donde cástico gracias a una pareja
ciones del juego. Guybrush se encoge hasta bastante peculiar de detec-

el tamaño de una hormiga, tives. Sus diálogos siguen

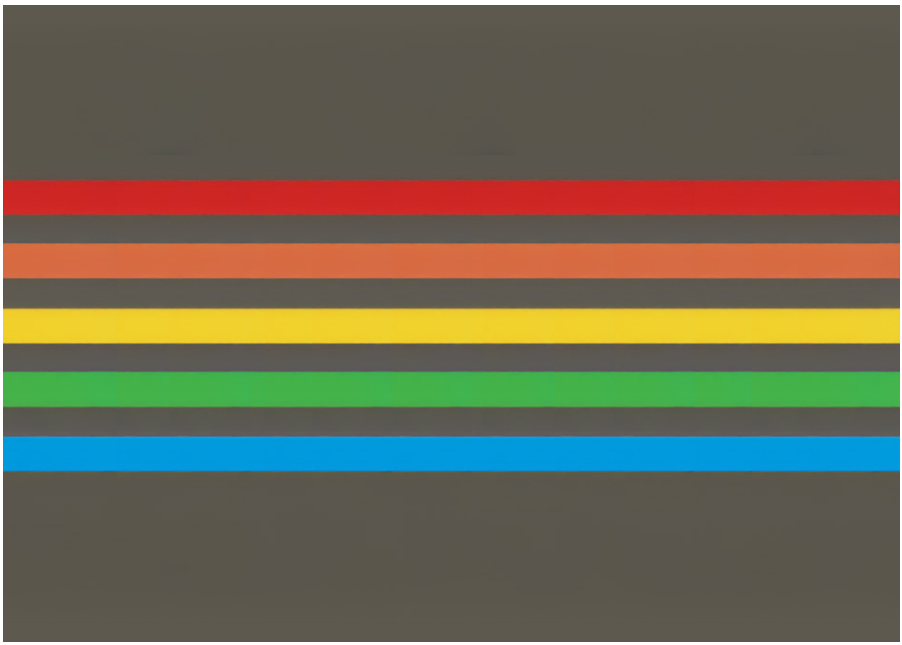
Momentos cumbre del humor LucasArts

han pasado a los anales de la historia de las aventuras. sus métodos se vuelven siendo absurdos pero ahora

Pero Day of the Tentacle algo menos ortodoxos, cosa

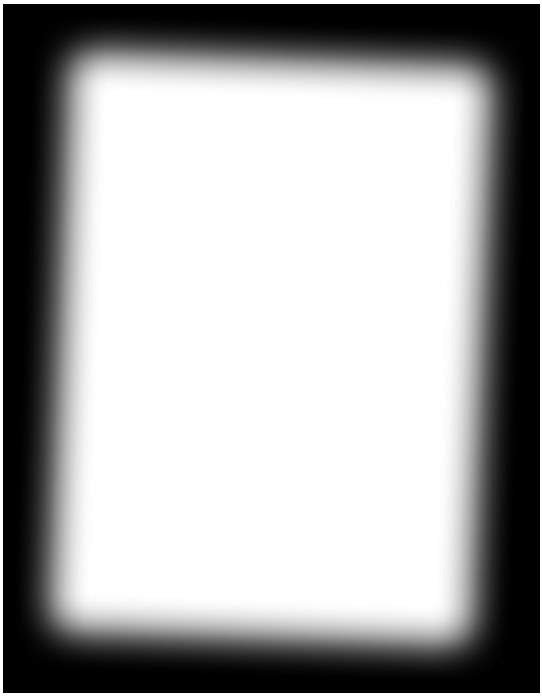
Todos tenemos en mente (1993) tampoco penséis que aprovechan en Lucas algunos de esos momentos que se queda corto ya que para convertirlos en la prin-icónicos y la suerte que tuvi- es capaz de llevar el humor cipal fuente de comedia de mos es que cada aventura a un nuevo nivel, gracias a un juego que va dejando >>

Commodore 64: con él empezó todo

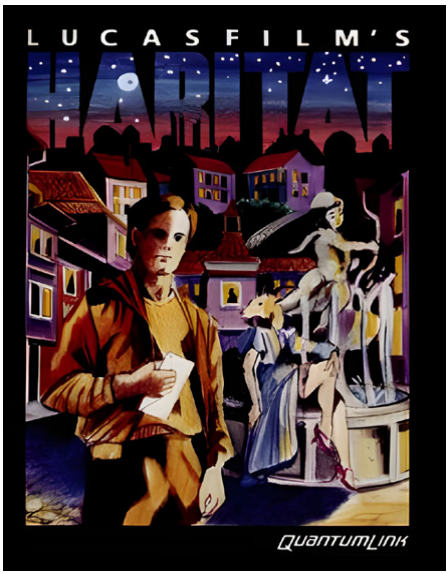


Aunque fue en PC, Amiga y Atari

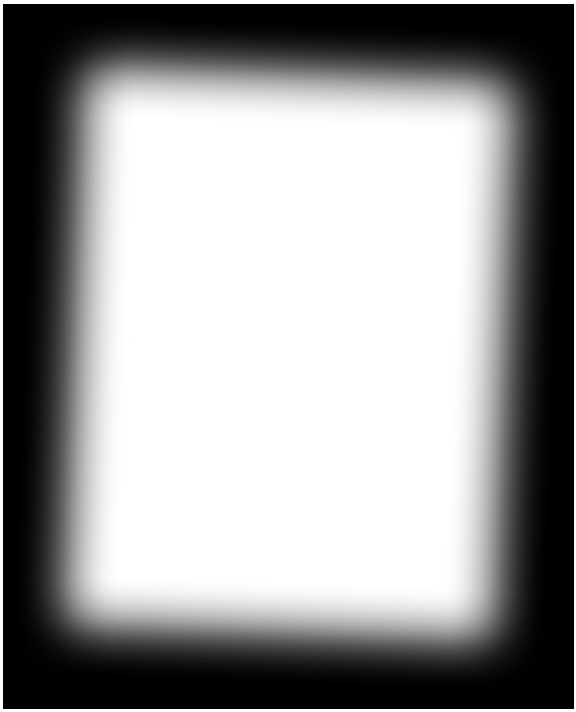
ST donde Lucasfilm Games y



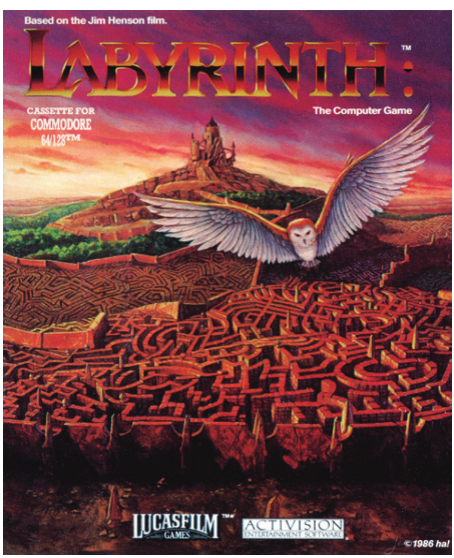
Lucas Arts lanzaron sus aventuras



más icónicas, fue Commodore



64 el primer sistema en el que los



norteamericanos experimentaron

con una fórmula tan genial. Habitat

y Labyrinth fueron los primeros

y exclusivos, aunque luego
también se pudo disfrutar
de Maniac Mansion y Zak
McKracken. Su inspiración
ayudó a Lucasfilm a encontrar
el camino SCUMM correcto.

Maniac Masion | Aunque Monkey Island es considerado por muchos

como el punto álgido, no podemos evitar hablar de la importancia de

este Maniac Mansion que fue el que marcó el camino de un género

que Lucas elevó a los cielos. En este título ya pueden percibirse mu-

chas de las características que tendría el género en los siguientes años.

atrás el viejo SCUMM. El de la manera en la que comu-
los verbos en pantalla. nican con ellos. Al igual que
Incluso en juegos con un en Grim Fandango donde
tono más serio como Full la ambientación noir y la te-
Throttle (1995) o Grim mática de la muerte no impi-
Fandango (1998) el humor den que haya momentos de
está presente pero de una humor negro y diálogos in-
manera mucho más sutil. En geniosos. Aquello ya no era
Full Throttle, Ben Throttle, cosa de críos.
líder de una banda de mo-
teros, protagoniza escenas Características del
de acción y diálogos con humor LucasArts
un toque de humor bastan-
te negro. Los fans de Lucas El humor de LucasArts se
han crecido y toca actualizar caracterizaba por su ori- >>

y poco ortodoxas, para encontrar la solución a rompecabezas que estaban ahí puestos con el ánimo de desmoralizarnos, por imposibles. O eso creíamos

todos en aquellos tiempos.

El legado de LucasArts

Sam & Max supuso una nueva evolución de las aventu- El humor de las aventu-ras y el primero con un SCUMM sin verbos en pantalla. ras gráficas de LucasArts

ha dejado una huella im-

borrable en la historia de

ginalidad, su inteligencia y los videojuegos y en nues-una capacidad infinita para tras vidas. Su influencia se sorprender al jugador. Cada puede apreciar en muchos aventura estaba llena de re- juegos posteriores, que han ferencias a la cultura popu- intentado replicar su fórmu-lar, a parodias de películas la con mayor o menor éxito (preferiblemente de Lucas y pero siempre ciñéndose a toda su banda de aquellos una manera única de enten-años con Spielberg, etc.) y der la vida y los conflictos a situaciones absurdas que los que nos enfrentamos en rompían con las convencio- ella. Y así seguirá. nes del género. Prueba de esa influencia

Además, el humor no era es el regreso de Ron Gil-

un elemento aislado, perdi- bert, creador de The Secret do dentro de la historia y el od Monkey Island, que

grado en la narrativa y la **IJ Fate of Atlantis (1992)** jugabilidad. Los puzles, a juego sino que estaba inte- con Return to Monkey >>

menudo imposibles de re-

solver con la lógica de una

persona normal, requerían

de lo que algunos definían

como “un pensamiento la-

teral”, es decir, buscar so-

luciones igual de absurdas

Los genios de Lucasfilm Games en los años 80: Carl Mey, Ron Gilbert, David Fox y Gary Winnick.

Island (2022) demostró En definitiva, las aventuras gracias a ellos, aprendimos

que el humor que él ayudó gráficas de Lucasfilm Games a reír y a ver el mundo de

a construir en sus primeros y LucasArts son un ejemplo una manera muy especial.

años en Lucasfilm Games y, de cómo el humor puede Una en la que las cosas no

posteriormente LucasArts, enriquecer la experiencia y son tan importantes como

sigue vigente y que aún la narrativa de un juego. Un parecen y que nos empujan

tiene mucho que ofrecer a humor inteligente, original e a mirar el mundo con opti-

los jugadores tanto dentro integrado en la historia que mismo, riéndonos de todo y

del género de las aventuras ha convertido a estos títu- de todos al tiempo que revivi-

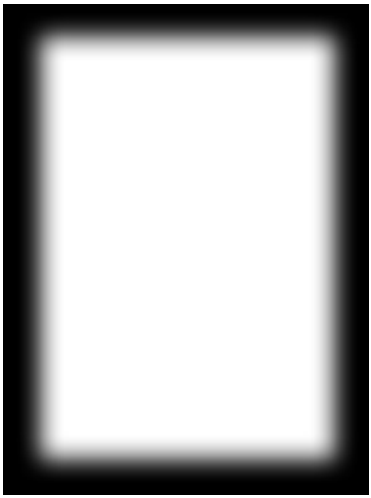
como de otros que pueden los en clásicos atemporales mos aquellos viejos sueños

mimetizarse con una filoso- a los que siempre apetece de juventud que nos llevaron

fía completamente única. volver porque sabemos que, a querer ser piratas. P

P

The Adventurer | Entre finales de 1990 y el verano de 1996, LucasArts publicó una especie de revista (12) con formato sábana, grande, donde hablaba de sus aventuras. Una reliquia mágica que incluyeron en muchos de sus juegos y que permitía comprar por correo. En España no.



> >

INDY
Indiana Jones' and the Fate of Atlantis™
Indiana Jones and the Last Crusade™ – Graphic Adventure game:
Indiana Jones and the Last Crusade – Action Adventure Game:
Indiana Jones and the Last Crusade for the Sega™ Genesis
Fate of Atlantis Indiana Stand Up
Lost Crusade Mousepad
Comics
Books
Indy Movie Posters
Indy Accessories
Indy Hat
Bum Pack, Hip Pack & Duffle
Indiana Jones Fate of Atlantis Mousepad
Indiana Jones Birthday Cards
CHEAPY STORE

BEYOND CARTOONS

The Art of Day of the Tentacle

by Rhria Brown

How do you take a cartoon off the TV screen and make it playable, and still have it retain the look and feel of something you'd see in a movie theater after the weekend? That's the task that faced designer Larry Ahern when the idea transformed a handful of 8-bit living breathing characters, big scenery, and go some

sorts the characters' backgrounds of

meet with Tim and Dave

Sam. Tim has his and Dave

what the story is, what the puz-

going to be, how the dialogue

ed when the characters are

the standing. Once we figure

ut the basic story room, I can

ack thumbnail sketch-

ic the

basic idea, and this

e a story board that I can show

ect leaders. After this, I make

ore detailed sketches. Then

t more with the Lead Animator,

s this case was Larry, to make

sure that the characters he's drawing will fit through my doors and be able to touch my objects. Then we have preproduction meetings where the whole figure out what we're going to keep and not keep in terms of rooms."

When these decisions are made, I move on to the color stage — making sure that the colors I've chosen for the set is look as if it is scanned on. So this time around we used markers only to the point of where we had a good idea concerning the color scheme, and then we scanned in the drawings and then worked on finishing the piece. We touch it up and smooth it out a bit, because you don't want people to know whether you've drawn the scenery or scanned it — for the finique should be completely invisible. The next step is to add shadows to the characters, the scenery and atmospherical by say, "Hey that's a cartoon!"

Larry: The DOTT [Day Of Tentacle] and lead artists had a big preliminary meeting where we discussed the game in general. What are the characters going to be like and what are their motivations. A lot of my ideas for Bernard came from talking to everybody on the team. Hoagie is the kind of dumb dumb head of hyper-intelligent guy... and this translates into what he looks like. In this initial meeting there were a bunch of ideas floating around. I took all of the ideas that I thought were on the white board and created a character drawing for the Project Leaders to approve.

Once you make the characters, how do you actually get incorporated into the game?

Larry: Everything about how we approached the product was done as if we were really making a cartoon. As with a real cartoon, all the original character designs were done on paper. Then they were scanned into the computer. The role of an animator is to lay that exact they're scanned in we can smooth out their movements. Once they're into a computer animation, using pixels now instead of pencils.

This works better for some characters than others. I don't get the grand swinging style of a line with a mouse like you can with a pencil. Since the style we're using is "cartoony," I wanted to make huge characters where you could really see the expressions on their faces.

Because we have relatively small characters, where their eyes just two dots, but with Day of the Tentacle the people are huge. As it is a cartoon, I was able to make them look a bit unrealistic, which gives us the perfect opportunity to show the exaggerated movements that we wanted to have in this. It's something that you can't really get away with in say, "Indiana Jones" because he's supposed to stay within certain boundaries.

Once you've seen a character and you know what he's going to look like, how do you determine technically how he moves and walks?

Larry: I do a character sheet, just to get a feeling for the range of the character movements. For example, just exactly how far his hand reaches out and what his gestures are. For Purple Tentacle, I determined his walk cycle and how he looks when he's sitting. We do this so that other artists, namely programmers, can work from this walk cycle and this keeps the project uniform.

Visually we tried to make this look as much like an animated film as we could. This means it differs from other games in that it has a lot of saturated colors with outline colors. In a previous game, such as Monkey Island or Atlantis, the design and artistic team attempted to fully render the character, which will look like a real person. We don't do that series CPU time to draw. This is more limiting if you're concentrating on wacky animations. This situation occurs with many cartoons, where the characters are very simple and yet the backgrounds are an extremely elaborate complex. Disney movies are a

alkies Are Coming! alkies Are Coming!

"The first cartoon family of interactive insanity" are about to make history.

"talkie" version of this award-winning adventure, Indy and his cohort, Sophia Hapgood, are in an exciting worldwide race to find and unlock the potent magic of Atlantis — before the Third Reich unleashes the Lost City's power for evil.

The AFTRA (American Federation of Television and Radio Actors) production features approximately 40 characters and 8000 lines. In addition to trying to find the right voice for Indy, there are characters in the game from all over the world — all with their particular accents.

How to Make a Talkie

Take 8 oz of plot, 4 oz dialog, 12 egos (hey they're actors, and good ones), a pinch of fiscal responsibility and 4 grated nerves. Mix well in a studio, beating it until there are no lumps. Schmooze until just the right consistency and then serve hot.

But really. There are two sides to a Talkie production. The super mondo proprietary techno wizardry that we do with a couple of cans and a piece of string and second, the voice talent. Here, Talkie Producer and Director Tamlynn Barra will talk about both in hushed awe.

Adventurer: *What is the first step in doing a Talkie?*

Tamlynn: Basically we first go through a text extraction from the code, then pass the dialog through a filter to get all the lines sorted by character for each scene.

Adventurer: *What's the input of those dastardly Project Leaders?*

Tamlynn: I meet with Project Leaders to get voice ideas, based on their "vision" for the characters. For example, in Dott, Tim and Dave had an idea for Bernard to be done by someone with a voice similar to Richard Sanders, the actor who plays Les Nessman of WKRP in Cincinnati. We got lucky and found him actually available.

Adventurer: *So how many times has someone's cousin Veronica been used?*

Tamlynn: I decided early on to use only professional talent. I contact the voice talent, all AFTRA union people, and send them b & w inspirational sketches of each character and game info. They do their best version of how they see each character onto an audition demo tape. We narrow those to the best ones.

Adventurer: *Are you constricted by*

Continued on page 16

Deep Trouble in Deep Space: Steven Spielberg and LucasArts Team-up to Create The Dig™

The year is 1998. A mile-wide asteroid hurtles out of deep space, threatening Earth with collision. A space shuttle crew sets out on a desperate mission to prevent a global catastrophe — and finds itself swept away by an alien booby trap to a distant world of danger and mystery, sudden death and awe-inspiring wonder.

This is *The Dig*, an exciting space interactive adventure by film maker Steven Spielberg and game designer Brian Moriarty, to be published by LucasArts in the winter of 1993.

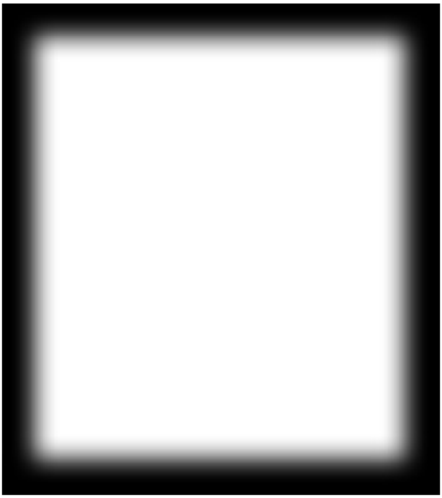
The Dig puts the player in the magnetic boots of Boston Low, commander of a team of space explorers stranded on a hostile planet millions of light-years from Earth. Sifting through the ruins of a lost civilization, Low must deal with the fear and treachery of his mutinous crew as he struggles to find a key to the alien technology that can return them all to Earth. A fabulous secret older than history awaits Low and his crew — but only if they can survive long enough to prove themselves worthy!

Brian Moriarty

Steven Spielberg

Spielberg, a computer game enthusiast, is internationally acclaimed for his ground-breaking science-related films such as *Close Encounters of the Third Kind*, *E.T. The Extra-Terrestrial* and the upcoming *Jurassic Park*. *The Dig* is Spielberg's first foray into adventure game development. Moriarty is the author of several award-winning interactive fiction titles, including *Loom*® (LucasArts), *Wishbringer*® and *Beyond Zork*® (Infocom).

Check out our next issue of *The Adventurer* for more details about *The Dig!* ESC



Sam & Max are coming to a computer screen near you for Christmas '93.

Sam & Max® Hit the Road

Coming Attractions

By Wendy Clark

Much more than a mere "dog and bunny" game, Sam & Max® Hit the Road is an upcoming, offbeat graphic adventure from LucasArts featuring two characters as weird as Zippy the Pinhead or as wacky as Ren and Stimpy. As the only two animal freelance police partners, Sam and Max have a style all their own.

Sam & Max are the inspiration of comic book artist, Steve Purcell. Sam, a canine "Sam Spade" character, complete with badge and bumbling walk, puts his detective powers to the test. His trouble-making, smart-aleck side-kick is Max, an adorable rabbit with a mind of his own. Together, Sam and Max take game players on a road trip through America's quirkier underside in a quest to solve the mystery of a missing Bigfoot.

For centuries there have been stories of tremendous man-beasts that lurk in the forests of the world. These beasts are known by many names, such as Yeti, Sasquatch, and the ever-popular Bigfoot. The stories are almost always the same: a brief sighting, a fuzzy photograph, an unbelievable witness, the usual stuff of myths. Yet, unlike many mythologies, the legend of the Bigfoot is essentially true. The Bigfoot exist. One of them, a big, hairy, side-show attraction named Bruno, has escaped!

Sam and Max, Freelance Police, appear indifferent as they return to their comfortable office having wrapped-up yet another grueling case. They simply wish to rinse the blood and ichor off their fluffy paws before kicking back to enjoy some mumbly peg, darts, or TV.

MAX

Sam and Max have little time to relax, thanks to an urgent message from the Commissioner. The Freelance Police receive instructions to meet their contact, a bitter but street-wise talking kitten, in front of their office building. They leave, in no great hurry.

Down on the street, the kitten contact informs Sam and Max of "big, nasty trouble at the carnival." Deciding to check it out, the Freelance Police climb into their hexy but reliable black and white DeSoto and hit the road.

It's how you play the game...

In their search for Bruno, the missing Bigfoot, Sam and Max travel to various locations throughout America. As our heroes discover clues to Bruno's whereabouts, new destinations will appear on their postcard map, enabling them to explore new and strange roadside attractions.

Game players of all ages and abilities will appreciate a new icon-based interface in Sam & Max Hit the Road, an interface that offers more intuitive command of characters. This "no-verb" interface makes room for full-screen graphics, bigger characters, and more mysterious dialogues. (My favorite dialogue option is the non sequitur icon!)

At times, players may need to take rest-stops during their rollicking, often dizzying tour of the USA. Luckily, the Sam & Max Hit the Road design team has added "Bonus Activity Pages" to the game. By simply clicking on an icon in Sam's inventory, you can choose to whisk away to a screen where you can play "dress-up" with the Freelance Police or "highway-surf" for a while.

(What the designers are saying...)

Sam & Max Hit the Road designers, Sean Clark and Michael Stemmle, refer to the game as "the first legitimate attempt by a computer game to successfully combine the works of Jack Kerouac and Hunter S. Thompson in a funny animal-buddy cop milieu." However, putting all literary allusions aside, Sean and Mike prefer to think of their Sam and Max game as "a convenient excuse to draw large balls of twine, giant cement dinosaurs, and green things hanging out of the noses of Mount Rushmore." Oh yeah, and they promise never to say milieu again.

The ride of your life

If you only play one "dog and bunny" freelance police adventure game this year, make it Sam & Max Hit the Road. This adventurous road-trip promises a rollicking romp through backwater America and much, much more. You'll visit a Snuckey's restaurant, survive the Mystery Vortex, and even bungee-jump out of a president's nose! So, hitch a ride with Sam and Max when they hit the road this fall. Don't forget to bring clean underwear. ESC

Who ARE These Guys?

SAM founded the excitable and dangerous Freelance Police for two purposes. To be able to deduct blunt instruments as legitimate business expenses and, in his own words, "to protect the rights of all those whose rights seem to require protecting at whatever particular moment seems appropriate or convenient to all involved parties." Although he can strike an imposing figure, Sam has a soft, squishy side and loves kids and animals, as long as they don't cross him.

MAX is the hyperkinetic, distracted co-member of the Freelance Police. Shortly after his apocryphal birth from a large eagle's egg, Max displayed an early aptitude for bullying, intimidation, and relentless adorableness. His turbulent youth included a brief series of unfortunate hitchhiking incidents (for which he was never successfully convicted) followed by an unconfirmed stretch as a male exotic dancer. He presently enjoys the high-spirited life of a fake cop.

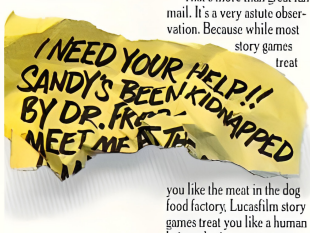
SAM

REPORTAJE

NEW HOPE FOR BATTERED STORY GAMERS.

"THERE'S A LOT I LIKE about computer adventures, but it sure isn't fun getting killed all the time. That's why *Maniac Mansion* is so refreshing — I can play from start to finish without dying once!"

That's more than great fan mail. It's a very astute observation. Because while most story games treat you like the meat in the dog food factory, Lucasfilm story games treat you like a human being who just wants some good clean fun.



The fun starts with an engaging plot, hot graphics and tasty puzzles. But what keeps it going is a unique design that lets you play the game instead of fighting the computer.

THE NO-TYPING INTERFACE.

Today's story games evolved from text adventures. The interface, in most cases, remained in the swamp.

With conventional story games, whenever you want your character to do something, you type. And type. And type.

Suppose you want to pick up a green leafy object. Well, you might try typing, "pick up plant." If that doesn't work, you might try "bush," "shrub," "tree," and so on. After a while, you might try a different form of entertainment.

In *Maniac Mansion*,™ a movie-style "cut-scene" quickly establishes the characters' personalities.

Just three "clicks," and you'll send *Zak McKracken*™ over to the pawn shop counter to buy a pair of nose glasses.

Not with Lucasfilm's new "point 'n' click" interface, though. All the words you need are right on the screen. Just click the cursor on them to choose characters, objects, and actions.

Now you can play an entire fifty hour game without typing a single word. Or putting your life on hold until you realize the green leafy thing is a…plastic fern.

MORE STORY. LESS GORY.

Most story game designers seem to think people love to get clobbered.

We don't. After all, how much fun can it be to have a fatal accident every three and a half minutes… then reload your saved game, take a few timid steps forward, and save it again. Seems more like paranoia than entertainment.

That's why Lucasfilm story games make it downright difficult to die. Oh, you'll get into major hot water all right, but you'll have the fun of getting out of it, too.

LET'S GET CRAZY TOGETHER.

Just pick up a copy of *Maniac Mansion*,™ the comedy thriller about a kidnapped cheerleader, a very mad scientist, and a hilariously creepy rescue mission.

Or *Zak McKracken And The Alien Mindbenders*,™ where you and a seedy tabloid journalist save the world from space aliens who want us all to have the IQs of turnips.

You'll love the twisty plots and the goofy characters. You'll crack up constantly with the zany one-liners and sight gags. And you'll go just a little crazy with the mind-bending puzzles.

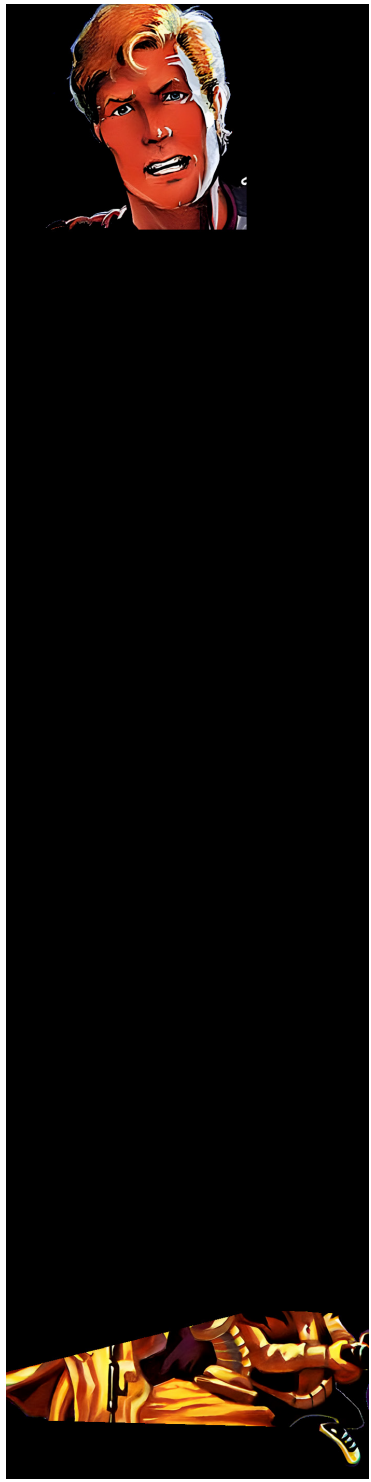
Crazy, but nicely crazy.

LUCASFILM™ GAMES

Maniac Mansion is available for IBM, Tandy, Commodore 64/128 and Apple IIe. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* is available for IBM, Tandy and Commodore 64/128 personal computers. All elements of the game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd. IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corp. Commodore 64 and 128 are trademarks of Commodore Electronics, Ltd. Apple IIe is a registered trademark of Apple Computer Inc. IBM screen shots. © TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

© ILustración “Star Wars Day of the Tentacle”, obra de Peter Chan.

COLLECTOR EDITION
MOPPING VOMIT AT WARP 8



REPORTAJE

Sierra vs LucasFilm,

dos formas distintas

de entender la vida

LucasFilm y Sierra Online. Dos grandes de las aventuras gráficas. Dos maneras contrarias de entender los videojuegos y sus historias.

por José Luis Sanz

Entre 1984 y 1993 el Sierra Online: realismo y dificultad rompía con todo gracias a género de las aventu-unas reglas llenas de humor, ras gráficas vivió una estableciendo un modelo que auténtica edad de oro lidera-redefiniría el género. da, sobre todo, por dos nom-bres que marcaron la histo-ria de los videojuegos: Sierra Online y Lucasfilm Games, más tarde LucasArts. Pero lo Todo hay que decirlo y Sierra curioso de aquella batalla, de Online, fundada por Ken y aquella rivalidad, es que lo hi-Roberta

Williams, fue la au-cieron desde enfoques radi-téntica pionera en esto de calmente distintos a pesar de las aventuras gráficas con el querer buscar un mismo obje-lanzamiento de King's Quest tivo, que era el de narrar histo-en 1984. Este juego combi-rias que importaran, que tras-naba gráficos en una espe-cendieran, con estilos que aún cie de perspectiva isométrica hoy siguen estando casi en las con un sistema de comandos Antípodas el uno del otro. de texto al estilo de las viejas Así, mientras Sierra apos-aventuras conversacionales. taba por una especie de rea-Un formato que fue revolucio-lismo costumbrista, Lucasfilm nario para la época. >>

King's Quest III: To Heir is Human, de 1986, fue la primera entrega que se publicó para

MS-DOS y mantenía el parser AGI como el corazón del sistema de juego de la aventura.

Eso sí, la jugabilidad depen- Space Quest o Leisure Suit día de que los aventureros Larry obligaban a los juga-escribieran acciones especí- dores a guardar sus partidas ficas para interactuar, lo que constantemente y explorar añadía un nivel de inmersión después todas las opciones nunca antes visto pero, al posibles. Aunque resultaba mismo tiempo, una dificultad por momentos frustrante, re-mayor para controlar el juego. flejaba una filosofía de diseño

Pero esa dificultad no era que ponía por encima de todo

solo cuestión de controles, el aprendizaje a través del también estaba presente en método de ensayo y error, lo la forma de resolver muchos que reforzaba la idea de que de sus puzles. La posibilidad cada acción tenía sus conse-de morir, o quedar atrapado cuencias en la historia. sin solución. era una cons- Precisamente, los temas tante de Sierra. Títulos como que trataban las aventuras

de Sierra eran muy par-

ticulares, no rehuían las

cuestiones adultas o

controvertidas. Leisure

Suit Larry, por ejemplo, ofrecía una sátira del mundo del sexo, las citas y la promiscuidad, mien-

WarGames (CBS Colecovision). abordaba sin tapujos Loom (1990) elementos centrales tras que Police Quest > >

como la corrupción y el narcotráfico desde un enfoque realista. Esta mezcla de humor, crítica social y seriedad hizo que sus juegos fueran únicos.

Lucasfilm: humor e impunidad entre risas

Aunque con Labyrinth Lucasfilm ya mostró algunas de sus cartas, no fue hasta 1987 que los californianos cambiaron por completo las reglas del juego con el lanzamiento de

Maniac Mansion. A diferencia

de Sierra, contaba con un sis-

tema de verbos y un inventario

a la vista. Esta innovación no

solo simplificó la interacción

con el juego, sino que demo-

cratizó las aventuras gráficas,

haciéndolas más accesibles a

un público más amplio.

Además, a diferencia de

Sierra Online, Lucasfilm optó

por eliminar el castigo en sus

juegos. La muerte del perso- El siguiente juego de Lucas después de Maniac Mansion

naje principal era extremada- fue un gran desconocido, pero igual de divertido e hilarante.

mente rara. Siempre había

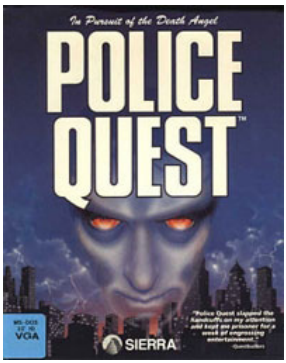
una salida, siempre había un Este enfoque fomentó una plejas como el colonialismo o chiste con sorna con el que relación mucho más relajada las clases sociales. Este tono reírse de nuestra torpeza. y entretenida entre el jugador permitía entrever ciertos posi-Esta filosofía se materializó y la aventura, centrando la cionamientos que, por fortu-en títulos como The Secret experiencia en el disfrute de na, pasaron desapercibidos of Monkey Island o Indiana la narrativa y los puzles. para muchos de los que juga-Jones and the Last Crusade, Además, el humor fue otro mos en aquellos tiempos. que invitaban a los jugadores de los grandes sellos de a experimentar una y otra vez, identidad de Lucasfilm. En **Sierra vs Lucas:** sin miedo a cometer errores. Monkey Island la historia **contrastes narrativos**

estaba llena de

diálogos inge- La manera en la que ambos niosos, de re- estudios trataban ciertos ferencias a la temas reflejaba claramente cultura pop y sus diferentes filosofías de situaciones tan diseño. En el caso de la po-absurdas que lítica y los problemas socianos hacían reír les, Sierra abordaba estos mientras nos de manera directa y seria, colaban cues- muchas veces de forma salva-

Police Quest (1987) tiones tan com- je, como en Police Quest, >>

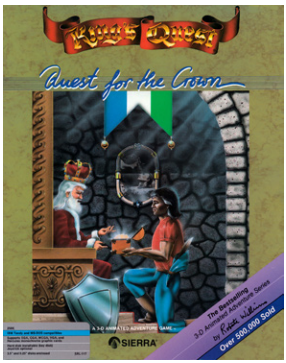
Sierra Online fue la pionera de las aventuras gráficas y pronto quedó



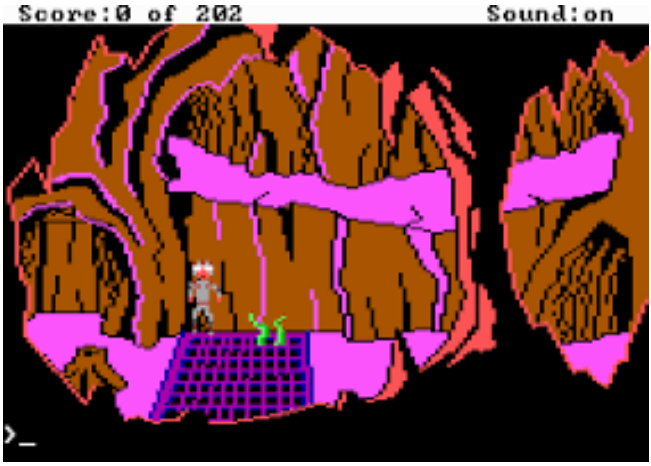
clara su apuesta por un estilo que todavía hoy sigue creando escuela.

A pesar de la enorme competencia que tuvo en Lucasfilm Games.

que buscaba representar fiel- y la sátira para tratar cuestio-
mente las dinámicas diarias nes de cierto calado.
policiales. Lucasfilm, sin em- Así, por ejemplo, el sexo y
bargo, se entregó a la chanza las relaciones íntimas tam-
bién evidenciaban diferen-
cias abismales entre ambos.
Mientras Sierra los mostraba



de forma caricaturesca y en



ocasiones explícita en Lei-

sure Suit Larry, Lucasfilm

REPORTAJE

optaba por un enfoque más

romántico y aventurero, como

Space Quest I (1986) el que se veía en Indiana

Jones and the Last Cru->>

Day of the Tentacle es uno de los puntos álgidos del género: ¿existe otra aventura igual?

sade. Y sobre el alcohol y el gracias a compositores como En cuanto a la música, com-tabaco, ambas empresas los Mark Seibert, que aportó un positores como Michael Land utilizaban como elementos de mayor peso emocional y des- y Peter McConnell crearon contexto, aunque Lucasfilm criptivo a las historias. algunas de las bandas sono-siempre recurría al chiste, a Lucasfilm, por su parte, ras más inolvidables que se la comedia y lo incrustaba en destacó por su estilo artís- vieron realzadas gracias a la la propia mecánica de juego. tico único y su capacidad tecnología iMuse. Como la búsqueda del grog para aprovechar al máximo auténtico de Monkey Island los recursos disponibles. Los

Conclusión: dos caminos, un legado

o los piratas de la cantina. fondos de The Secret of Monkey Island (Monkey 2

Gráficos y música: estilos únicos

sobre todo) y Loom usaban Hoy estas aventuras no son solo juegos; son obras

maestras que reflejan el

En el apartado visual no arte y la tecnología de una

hay duda de que Sierra época. ¿Eres del equipo

fue pionera. Desde los Sierra con sus desafíos

gráficos de King's Quest extremos o del equipo

I hasta los entornos deta- Lucasfilm, con su humor

posteriores como Gabriel rias? Cualquiera que sea **Leisure Suit Larry (1987)**
Knight, la evolución fue llados en VGA de títulos y sus historias legenda-

tu elección, debes recor-

evidente. La música, ini- dar que ambas dejaron

cialmente limitada por las ca- paletas llamativas que acen- un legado que sigue
vivo en pacidades del hardware, se tuaban el tono humorístico o los corazones de
los amantes convirtió en un elemento clave melancólico de sus historias. de las
aventuras. P

19

The Secret of Monkey Island The Secret of

Monkey Island

¿La mejor aventura

de la historia?

Lucas produjo grandes aventuras entre los 80 y principios de los 90 pero la de Guybrush Threepwood tal vez sea la más grande.

por En 1990 (1991 en Es-niones, aquí vamos a inten-paña) The Secret of tar comprender por qué The Monkey Island llegó Secret of Monkey Island para transformar las aven-marcó un antes y un des-turas gráficas, un género pués en la historia de los que ya había empezado a José Luis Sanz videojuegos. consolidarse en la segunda mitad de los años 80. Cómo Monkey Island Este juego, creado por transformó el género Ron Gilbert, no fue el pri- mero de su especie pero sí Cuando se lanzó destacó fue la feliz concatenación desde el primer instante por de toda una serie de inno- tres aspectos fundamenta- vaciones narrativas, humo- les, que como os decimos, rísticas y de mecánicas de suponen la consagración juego que lo transformaron de una manera de enten- en un referente atemporal. der los videojuegos: por Respetando todas las opi- una parte tenemos el hu- >>

REPORTAJE

The Secret of Monkey Island (que pudo haberse lla-

mado “Mutiny on Monkey Island”) no solo ha pasado a la historia por su trama o sus personajes, sino también por una rueda de protección anticopia que es ya un clásico imperecedero y que aquí llamaron “descodificador Marca-un-Pirata”.

barcos. Los diálogos najes que son memorables

están llenos de sarcas- y situaciones a las que no

mo, dobles sentidos y acabamos de dar crédito.

referencias culturales

que hicieron reír a ju-
Inspiración y gadores de todas
las desarrollo de edades. Este
enfoque Monkey Island cómico
marcó una di-

ferencia crucial. Es El desarrollo fue un proceso

mor, por otro la narrativa y más, su narrativa no quedó creativo
bastante intenso,

obviamente las mecánicas lejos en brillantez de lo que liderado por
Ron Gilbert y

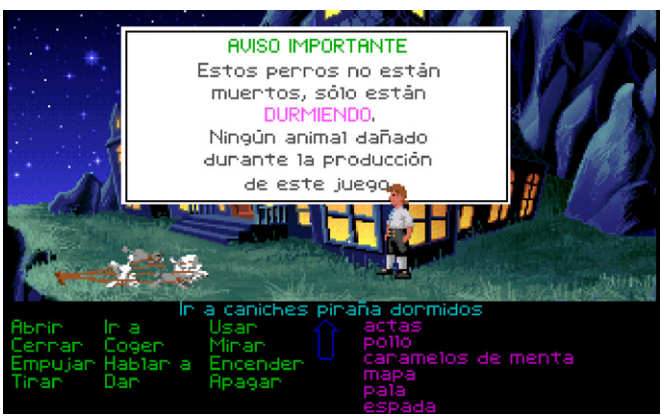
de juego, los puzles y acer- eran las bromas y las risas ese amor por los
cuentos de tijos. Estas cualidades no a carcajadas. piratas y la
atracción de los

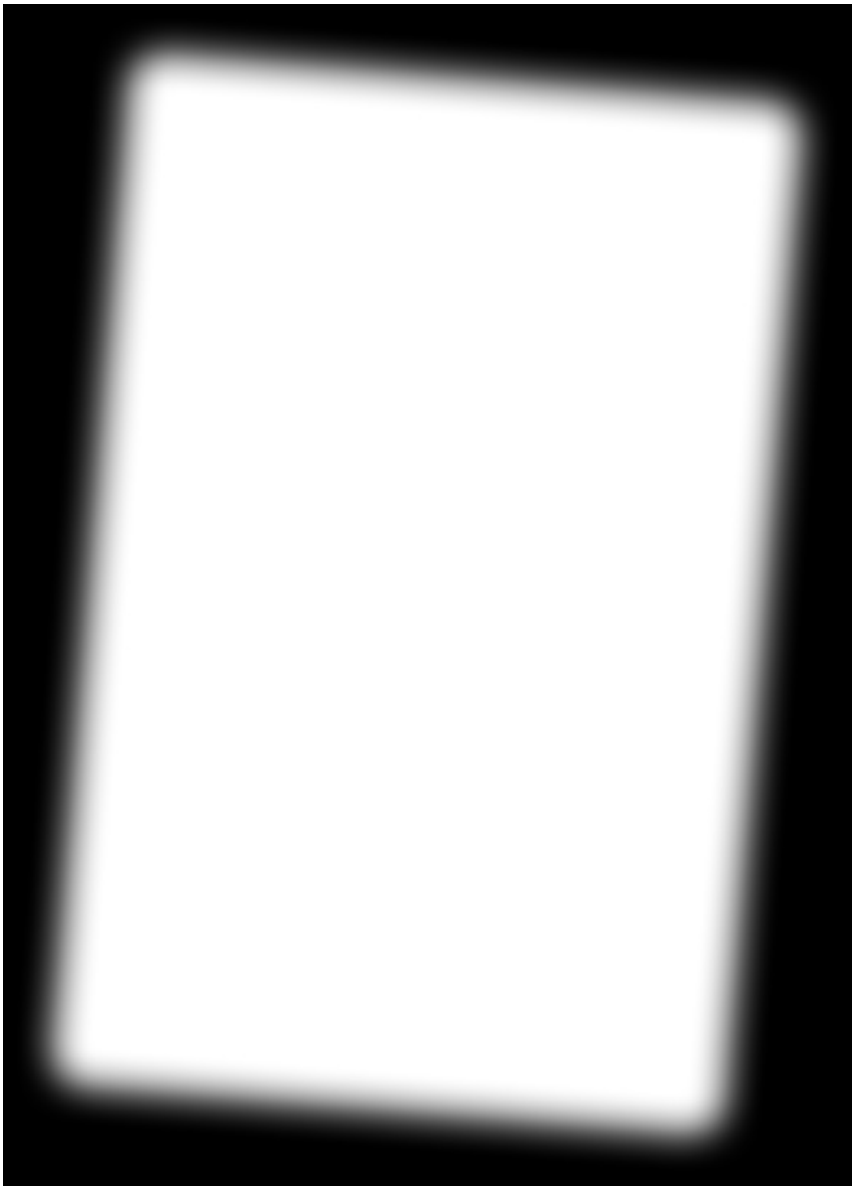
solo lo diferenciaron de sus Tanto es así que la his- parques Disney.
Junto con contemporáneos, sino que toria de Monkey Island los
programadores Dave también lo convirtieron en mezcla aventura,
comedia Grossman y Tim Schafer,

un hito cultural. y misterio. Guybrush llega a se propuso crear una aven-

Guybrush no era otra la isla Mêlée con el sueño tura gráfica que fuera di-

cosa que un aprendiz de pi- de convertirse en pirata. Su vertida, fácil de jugar y que rata, torpe, ingenuo pero en- viaje lo lleva a enfrentarse rompiera con las convencio-cantador, que se enfrenta a al temido pirata fantasma nes del género. >> retos ridículos en su misión LeChuck y a enamo-de convertirse en un temido rarse de Elaine Marley, bucanero. Desde los duelos la gobernadora local. de insultos, que reinterpre- Aparentemente la trama tan las peleas con espadas, principal es muy senci-hasta las interacciones más lla, pero lo que la dife-absurdas imaginables con rencia de cualquier otra personajes secundarios es que está llena de gi-como Stan, el vendedor de ros inesperados, perso-





Mutiny on Monkey Island

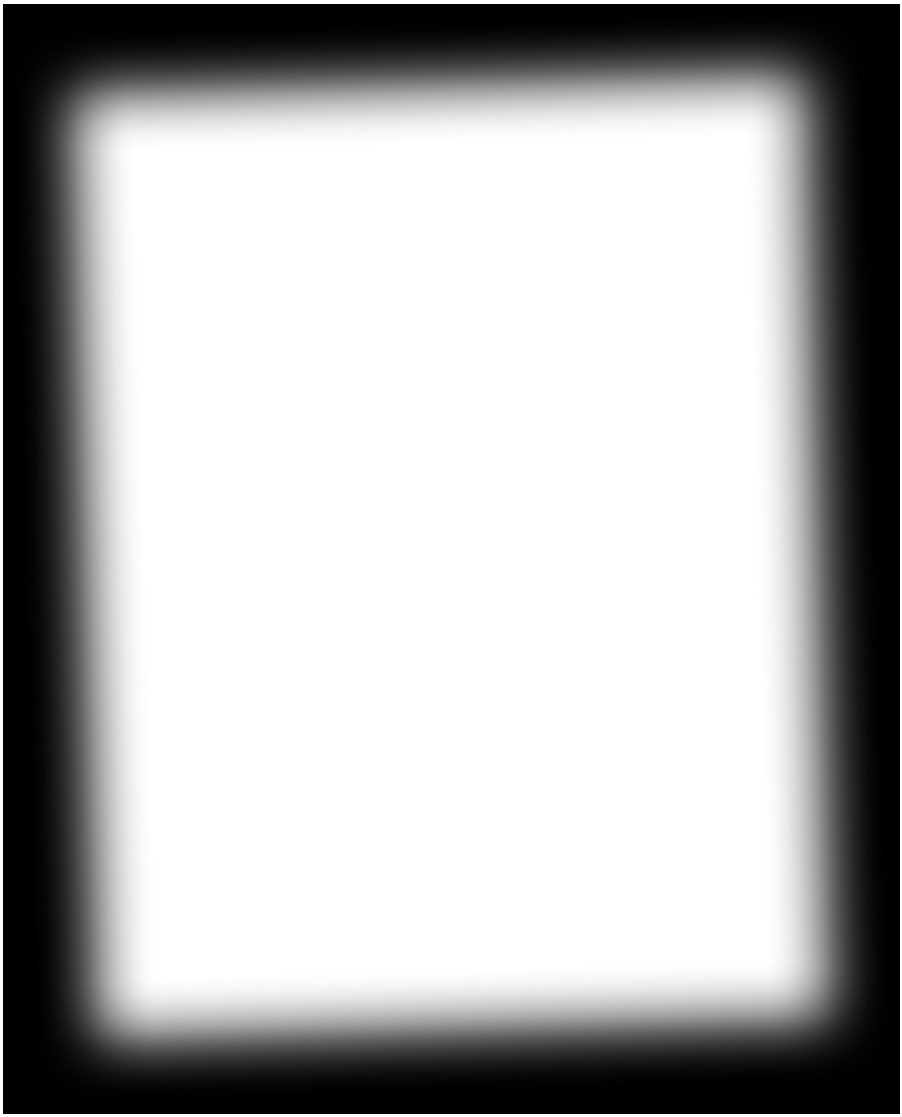
A step by step break down of the game flow

- **Get introduced to the Governors plan.**
  The first person the player will come across is the lookout high atop the cliff Méleê is built on. The lookout will fill the player in on the Governors quest for the Treasure of Monkey Island. Other information will come from people met in Méleê.

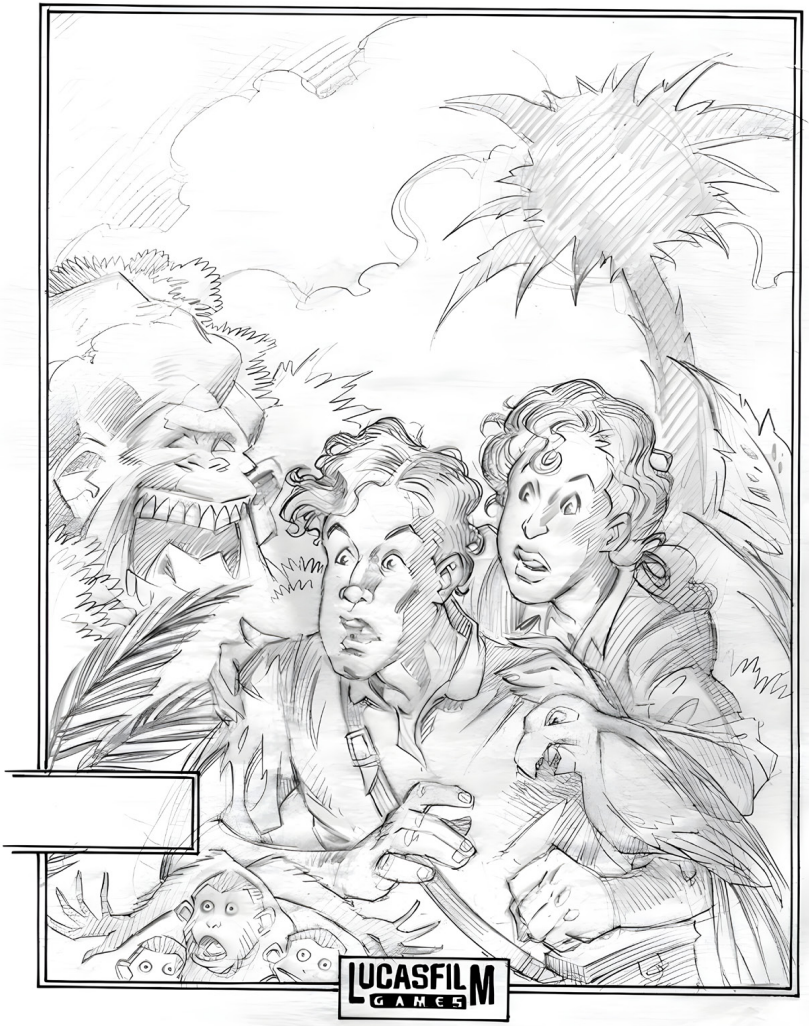
- **Put together a crew on Méleê Island.**
  In order to find a crew, the player will have to search the island looking for people willing to undertake a voyage with an inexperienced captain (note: the lead character is no longer a has-been pirate). Between 1/4 and 1/3 of the game will consist of putting together this crew. The player will need three crew members. On the Island will be five people willing to go. There will be personality conflicts that keep the player from picking more.

- **Set Sail**
  The player will be informed before leaving Méleê that his ship can not carry enough food or water for the long journey to Monkey Island. In order to make it, the player will need to raid ships for food or goods that can be traded on near by Islands.

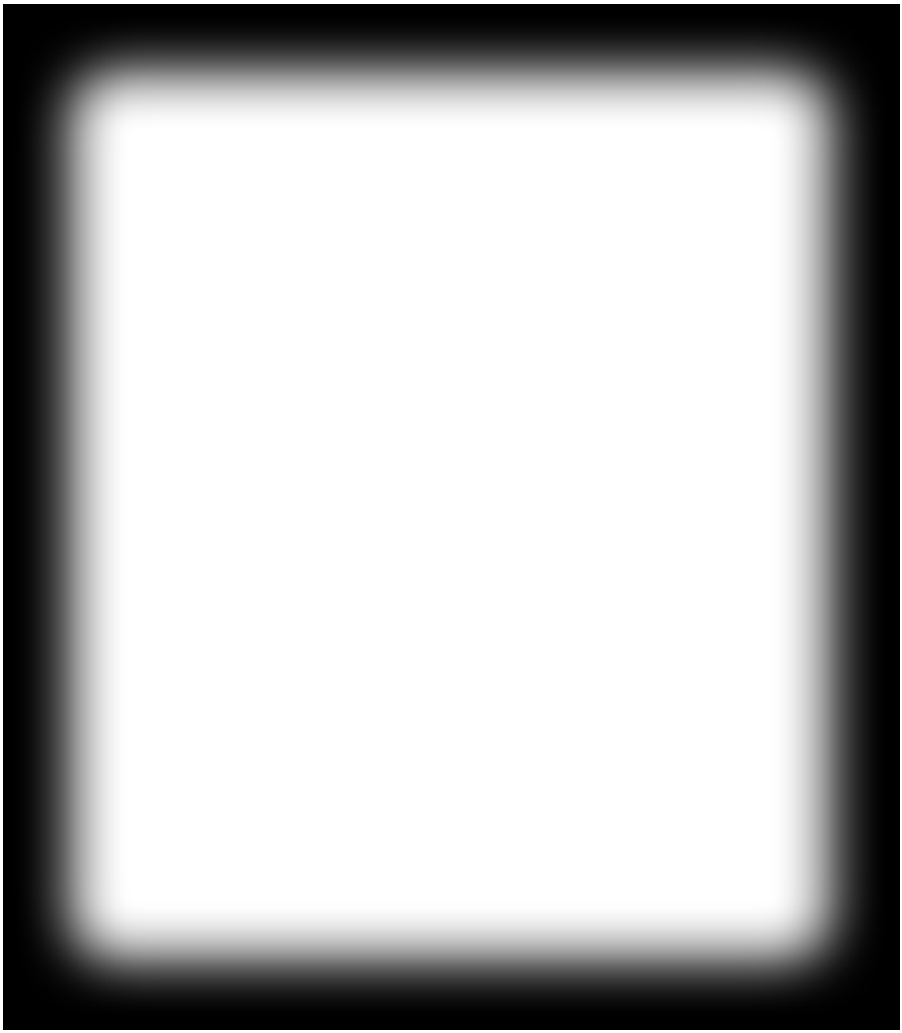
- **Raid Ships**
  To raid a ship, the player will engage in combat using cannons and possibly hand-to-hand sword fighting once the ship is boarded. The player will control the ship, the cannon firing will happen automatically. The accuracy of the cannons is determined by the quality of the crew chosen. This is very similar to the biplane sequence in Indy III. There will be many different kinds of ships, each will be carrying different cargo, which will be a factor in the strength of the ship. For example: A ship carrying coco beans should not be armed with more than one or two cannons, and it's crew will most likely not be very skilled in defense. On the other hand, a ship carrying gold or silver for the king is going to be armed quite will and manned by a very swift crew. Choosing prey will be



Antes de diseñar la carátula definitiva, Steve Purcell esbozó otras al-ternativas que, desgraciadamente, no llegamos a ver producidas.



Así, uno de los mayores de insultos. Reconocido por



desafíos fue el diseño de los propios protagonistas,

los puzles. Ron Gilbert se inspiraron en las pelícu-

quería que tuvieran lógica, las de piratas de Errol Flynn

REPORTAJE

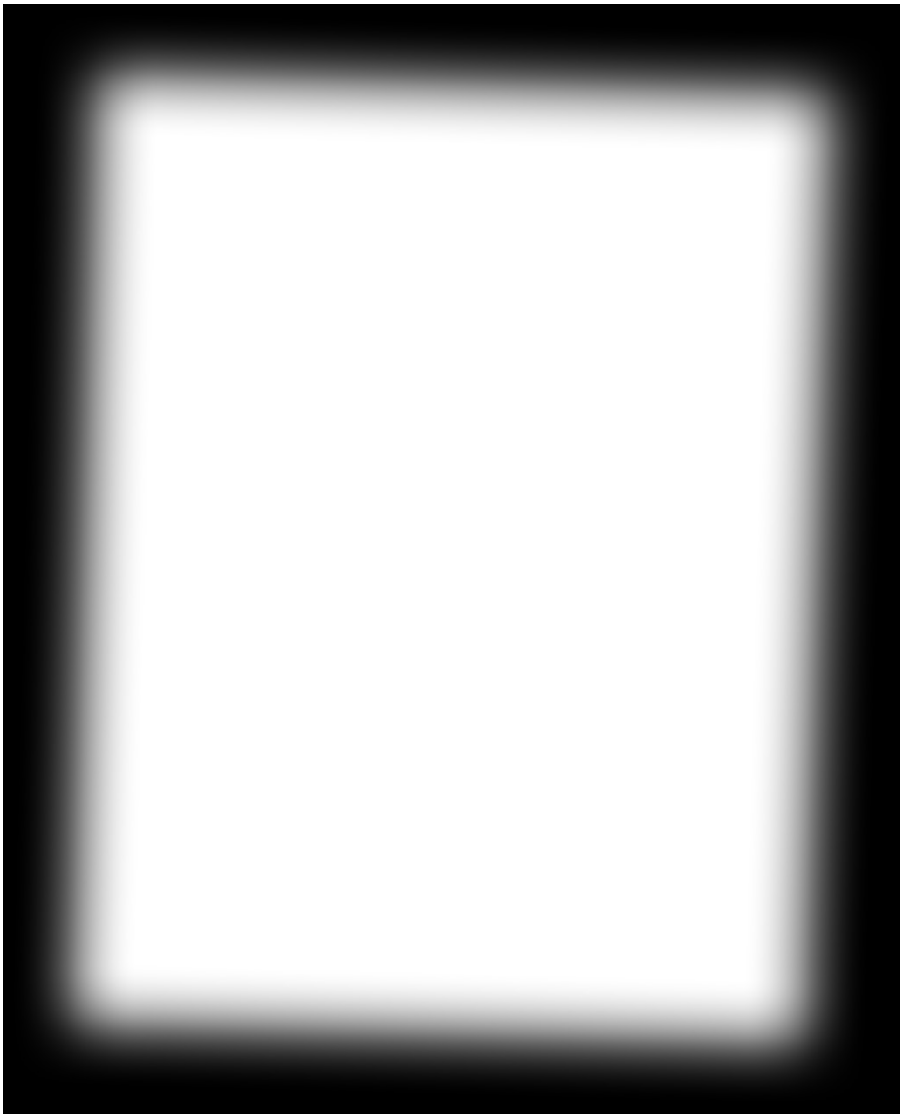
que estuvieran bien inte- donde, además de las es-

grados con la historia y que padas, usaban los insultos

ofrecieran a los jugadores y las burlas para dejar en opciones de resolución. evidencia a sus oponentes,

Inventaron un sistema de en vez de atacarlos directa- “diagramas de dependencia mente. Eso les dio la idea de de puzles” que permitía vi- basar los duelos del juego sualizar las relaciones entre en insultos y no en estoca- todos los que aparecen en das mortales.
el juego, para dar coheren- Lejos del aspecto creativo cia a todo el conjunto de y conceptual, The Secret una forma única. of Monkey Island también

Otro de los obstáculos a tuvo que vérselas con las li- los que se enfrentó el equi- mitaciones de la época. La po de LucasArts fue la crea- memoria RAM en aquellos ción del sistema de duelos tiempos era escasa y los >>



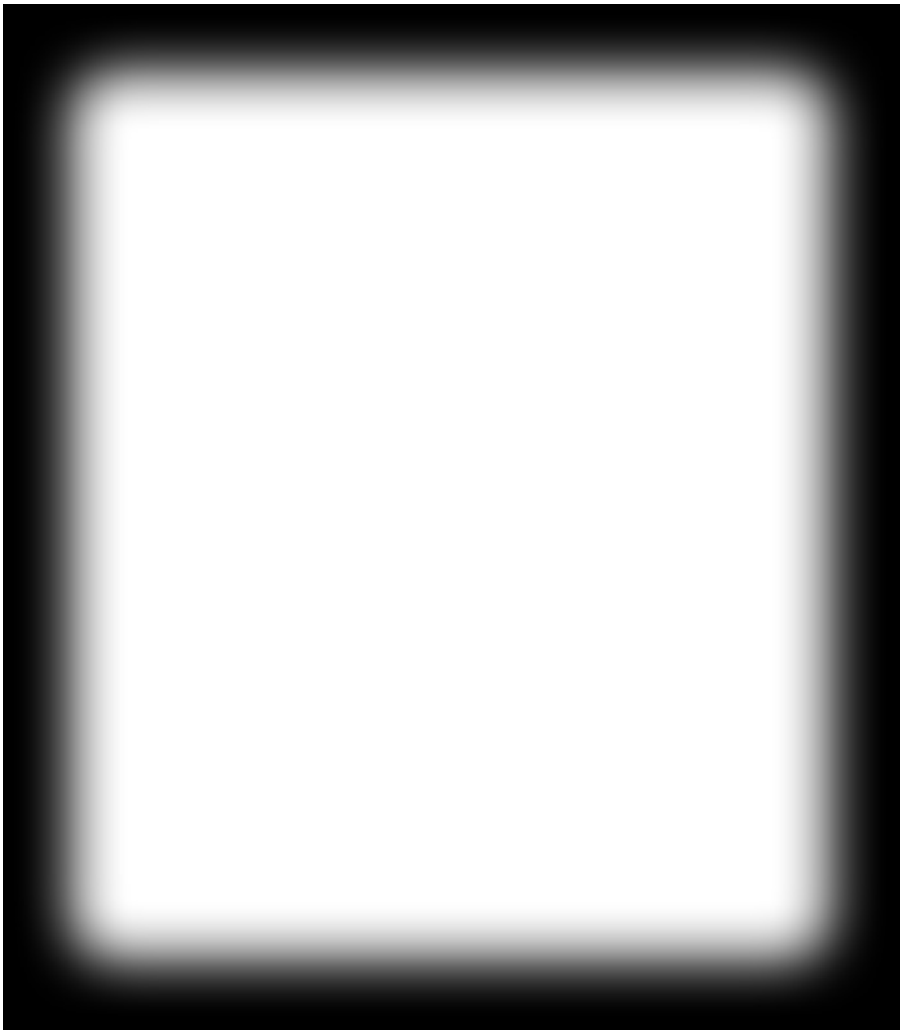
discos duros tenían poca capacidad, lo que obligaba a los desarrolladores a ser creativos y a optimizar al máximo los recursos disponibles. Esta necesidad de optimizar llevó a LucasArts

a desarrollar un estilo visual propio y que al final fue definitorio de un concepto narrativo donde el personaje podía cambiar de tamaño para adaptarse a escenarios amplios, con varios planos de perspectiva y, así, permitir ahorrar sin tener que cargar más pantallas.

Una banda sonora para la eternidad

La música de The Secret of Monkey Island, compuesta por Michael Land, es otro elemento clave del juego. Las melodías, con su estilo caribeño y sus

toques de humor, acom-



pañan perfectamente la aventura y se han convertido en algunas de las más icónicas de la historia de los videojuegos.

El tema principal, con su ritmo pegadizo, es un ejemplo de cómo la música puede crear una atmósfera única y memorable, y definir la identidad de un juego. La combinación de instrumentos

El tema principal de Monkey Island es uno de los más famosos de la historia de los videojuegos. ¿A que lo estás escuchando ahora?

de días, crea una sensación de vitalidad que mantiene al jugador enganchado.

La música de The Secret of Monkey Island no solo es única y memorable, sino que también juega un papel importante en la narrativa del juego. La combinación de instrumentos

como el acor- go cambiando dinámi-deón, la guitarra y los bon-
camente para reflejar gos crea un sonido único los vaivenes de la tra-
que evoca la aventura y el ma y las emociones de humor “caribeño”
del juego. los personajes.

Un análisis musical de Algo que define en la

ese tema principal nos di- práctica todos los sen-ría que tiene una
estructura timientos que despier-compleja que alterna entre ta la que
para muchos compases de 3/4 y 4/4. Esta es la mejor aventura gráfica
combinación, junto con la que han visto los tiempos. variedad de
ritmos y melo- Con diferencia. P

“Cuando me lo pasó mi querido

Marcos García en la redacción de Super Juegos me lo pasé PIPA

jugando en mi casa” – (Bruno Sol)

“Monkey Island era un point’n click tan especial, único y evocador que

la única forma de morir era… de

risa” – Marcos García

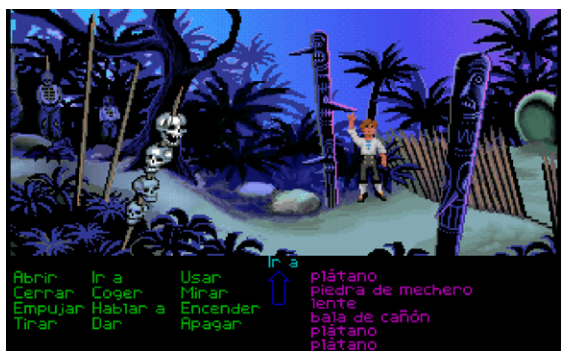
Anda, bonito catalejo. Se parece a --
Abrir
Cerrar
Empujar
Tirar
Ir a
Coger
Hablar a
Dar
Usar
Mirar
Encender
Apagar
Ir a
libro polvoriento
varios memos
plátano
piedra de mechero
catalejo
cuerda

Abrir
Cerrar
Empujar
Tirar
Ir a
Coger
Hablar a
Dar
Usar
Mirar
Encender
Apagar
Ir a
folleto
tinta
libro polvoriento
llave de Cabeza de Mono
mogollón de memos
piedra de mechero

Abrir
Cerrar
Empujar
Tirar
Ir a
Coger
Hablar a
Dar
Usar
Mirar
Encender
Apagar
Coger
actas
pollo
caramelos de menta
mapa
pala
quita grapas

Ir a pirata
Abrir Ir a Usar
Cerrar Coger Mirar
Empujar Hablar a Encender
Tirar Dar Apagar

Ir a
Abrir Ir a Usar
Cerrar Coger Mirar
Empujar Hablar a Encender
Tirar Dar Apagar
estofado de carne
cacerola
pescado
actas
pollo
caramelos de menta


Ir a
Abrir Ir a Usar
Cerrar Coger Mirar
Empujar Hablar a Encender
Tirar Dar Apagar
plátano
piedra de mechero
lente
bala de cañón
plátano
plátano

Ir a
Abrir Ir a Usar
Cerrar Coger Mirar
Empujar Hablar a Encender
Tirar Dar Apagar
mogollón de memos
piedra de mechero
lente
bala de cañón
calavera
cabeza de navegante

Stan's previously owned vessels
Grog
¡Venga, vamos a echarle otro vistazo!

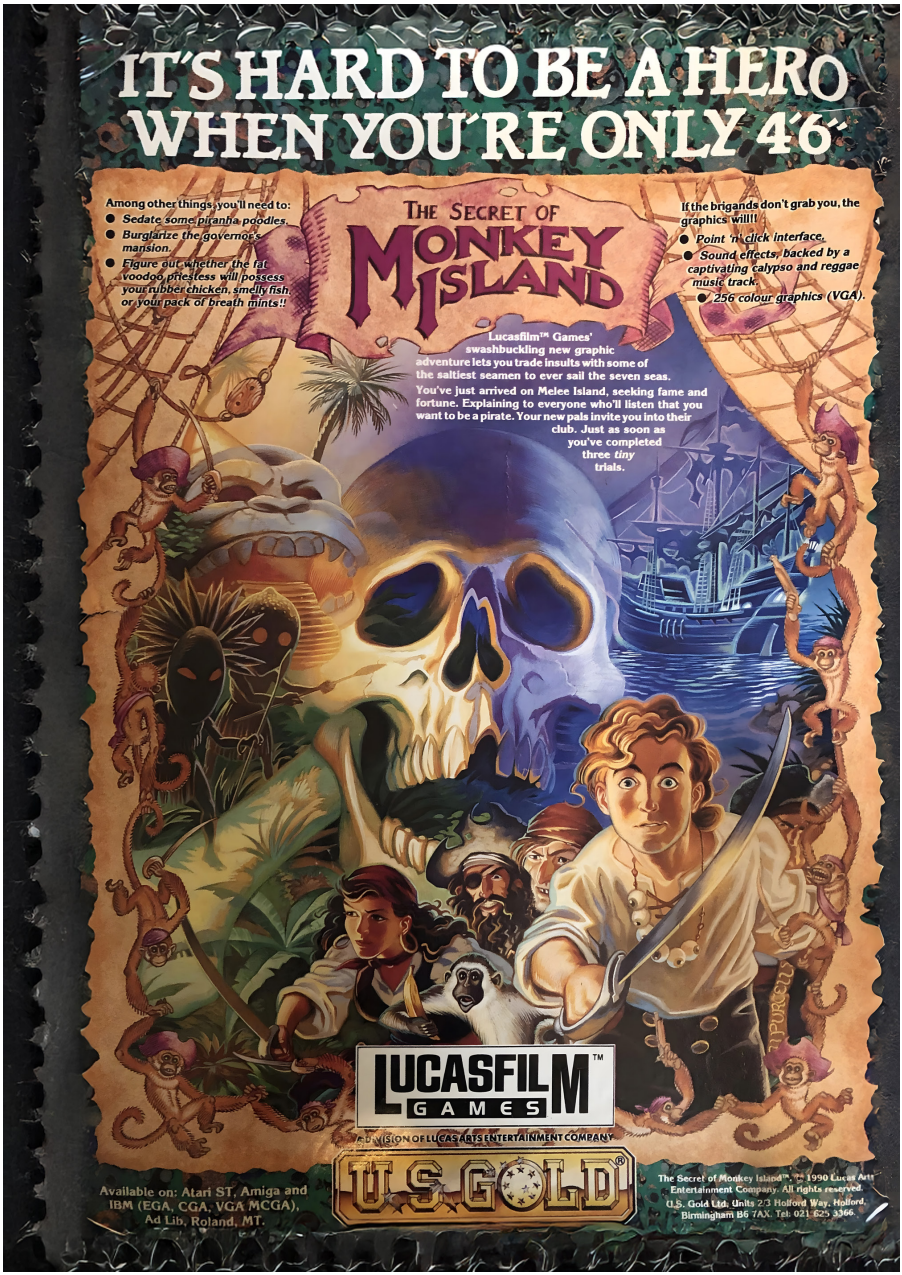
No hay nada como sentir el cálido viento del infierno en la cara.

¡Tripas de Mono Sagrado!

Ir a carpa del circo
Abrir
Cerrar
Empujar
Tirar
Ir a
Coger
Hablar a
Dar
Usar
Mirar
Encender
Apagar
carne condimentada
cacerola
pescado
actas
pollo
caramelos de menta

¡Mirad detrás! ¡Un mono con tres cabezas!

He venido a detener tu boda con la Gobernadora Marley.
Por favor, no me mates.
¡Toma ESTO, rata vudú de las cloacas!
Acabo de recordar que tengo una cita con el dentista.


IT'S HARD TO BE A HERO WHEN YOU'RE ONLY 4'6"
Among other things, you'll need to:
Sedate some piranha poodles.
Burglarize the governor's mansion.
Figure out whether the fat voodoo priestess will possess your rubber chicken, smelly fish, or your pack of breath mints!!
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Lucasfilm™ Games' swashbuckling new graphic adventure lets you trade insults with some of the saltiest seamen to ever sail the seven seas.
You've just arrived on Melee Island, seeking fame and fortune. Explaining to everyone who'll listen that you want to be a pirate. Your new pals invite you into their club. Just as soon as you've completed three tiny trials.
If the brigands don't grab you, the graphics will!!
Point 'n' click interface.
Sound effects, backed by a captivating calypso and reggae music track.
256 colour graphics (VGA).
LUCASFILM™ GAMES
A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
U.S. GOLD®
Available on: Atari ST, Amiga and IBM (EGA, CGA, VGA MCGA), Ad Lib, Roland, MT.
The Secret of Monkey Island™ © 1990 Lucas Art Entertainment Company. All rights reserved.
U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Tuve miedo: me emociono fácilmente”

Cuando hace más de 30 años cayó en mis ma-nos Link’s Awakening quedé impactada. El Zelda de NES me atrapó y el de SNES me emo-

Cionó. ¿Lo analicé correctamente? uando hace más las mazmorras: este diminu-de 30 años cayó en to cartucho contiene algunas mis manos Link’s de las más inspiradas de la

Awakening quedé impac- saga. Encima, Nintendo nos

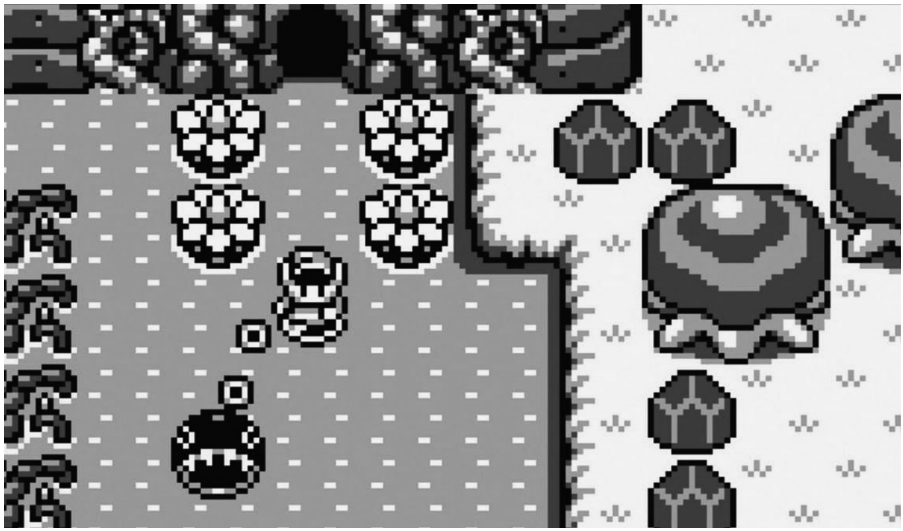
por me atrapó y el de SNES me aunque luego no fuera así. Sonia Herranz emocionó, descubrir que la tada. Si el Zelda de NES dijo que saldría en castellano, Para mí era el juego perfec-

pequeña Game Boy podía to pero, ¿me estaba dejando mover una aventura así me llevar por mis sentimientos? pareció pura brujería. La jovencísima Teniente

Devota del formato portátil, Ripley tuvo miedo a que se Link’s Awakening me tocó notase que se emociona-todas las fibras posibles.

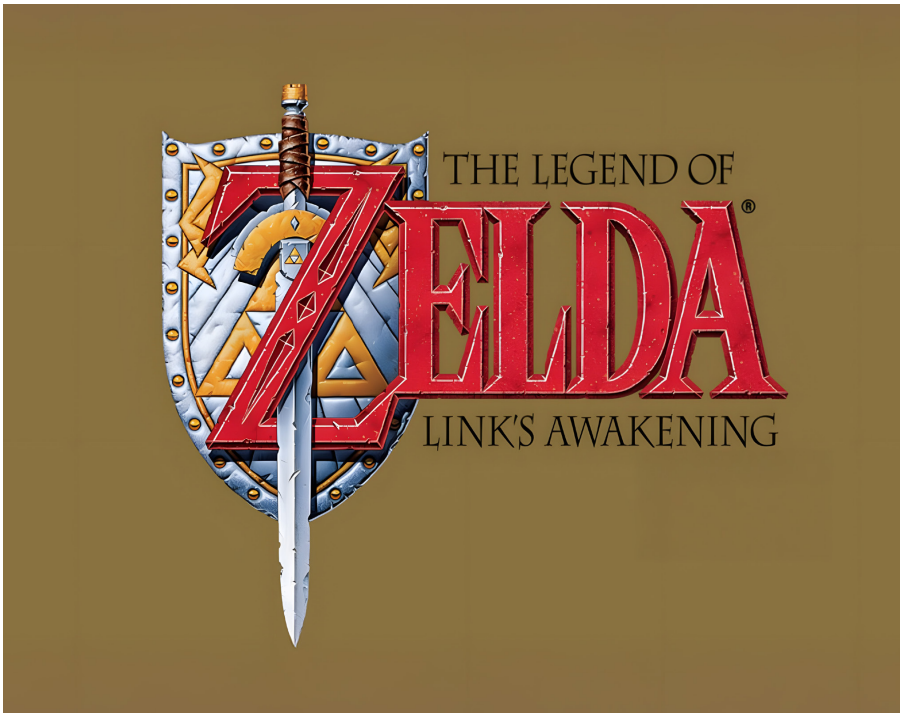
No ba fácilmente y le cascó un sólo replicaba la fórmula de 92 a un juego que el tiempo A Link to the Past, sino que colocó como el mejor de todo incorporaba sorpresas en el el catálogo de Game Boy. Yo desarrollo y un mundo in- soy mucho de arrepentirme trigante que no era Hyrule y ese es el mayor arrepen-y donde no había princesa timiento de mi carrera como

GAME BOY P que salvar. Y qué decir de “puntuadora” profesional.



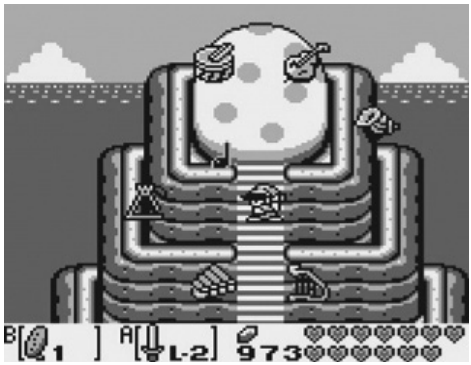
AJUSTE DE CUENTAS

VIEJA NOTA 92 99 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA



El análisis original se publicó en el número 26 de Hobby Consolas, el del mes de noviembre de 1993.

B[ ] A[L-1] 163


B[1] A[L-2] 973

LO MAS
NUEVO
LA LEYENDA CONTINÚA
THE LEGEND OF ZELDA
ZELDA
LINK'S AWAKENING
GAME BOY
Divertimentos varios

LO MAS
NUEVO
El imprescindible mapa
La aventura por excelencia
GAME BOY
ZELDA
AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Gráficos
Música
Sonido FX
Jugabilidad
Adicción
Total
Lo Mejor
Lo Peor

“Si lo hiciera hoy,

acabaría en la cárcel

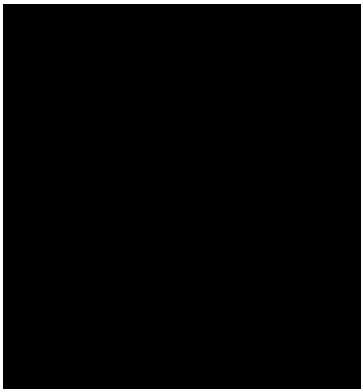
de los videojuegos”

REPORTAJE

La prensa del videojuego, allá por los 80 y los 90, era joven, muy joven y, como buena adoles-cente, no medía los riesgos, no veía el peligro y actuaba sin pensar en las consecuencias. Me-nos mal que entendía que eran chiquilladas...

por En aquella época se reportaje más chulo, el texto podían hacer cosas más divertido o la puesta en que hoy día son im- escena más rompedora. Sin pensables. Bueno, quizá no importar nada más. se pudieran, pero como eran Los que tengáis memoria "impensables" a nadie se le coincidiréis conmigo en que, Sonia Herranz ocurría pensarlas. Imagi- en el siglo pasado, la prensa naos una prensa del video- de videojuegos era desca- juego formada por chavales charrante, hilarante. A veces de veintipocos años, emo- podía parecer, leyendo cionados de poder trabajar textos o viendo algún espe- hablando de lo que más les cial, que se habían fumado gusta en el mundo: los video- algo muy bueno… Yo tenía juegos. Imaginaos que tenéis una botella de licor de pláta- una revista a vuestra dispo- no en un cajón de la mesa sición para hacer las cosas (alguien lo trajo de Canarias) que os parezcan más chulas y cuando la cosa se alarga- y que, con ese valor rayano ba hasta altas horas de la en la imprudencia que da la noche le dábamos salida, juventud, las hacéis, simple- pero nada más fuerte, pala- mente porque podéis. Quizá brita. En realidad los redac- no se debería, pero podéis. tores queríamos divertirnos, Como todo eso es nuevo y al tiempo que divertíamos al joven todavía no se

ha sen- lector. Que me corrijan otros tado jurisprudencia. “juntaletras” de la época si Lo único que quieres es me equivoco. Ojo, que yo sorprender a tus lectores era de las más serias y for- (casi colegas de vicio) con el males, que conste. >>



Más allá del límite de la legalidad

Se me viene a la cabeza el "Toi", ¿os acordáis de esas pegatinas que iban en los En nuestro descargo diré Bollycaos? Pues así, porque que la propia industria del vi- me viene bien y me apete- deojuego había pasado por ce, los chicos de Iber Soft lo un proceso similar, en el que fusilaron allá por 1998 para los jovencísimos desarrolla- su juego Toi Acid Game… dores hacían las cosas que Y creo recordar que hubo lío les gustaban y que les ape- al respecto. Seguro que si tecían siguiendo la misma os pregunto me contáis al- regla: porque puedo. No se gunos casos más o, si que- les había ocurrido que quizá, réis, lo dejamos para otro quizá, no era muy legal… día, que hoy íbamos a por la

Se podía disfrazar de ho- prensa, que esos descere- menaje, eso sí. ¿Fue un brados también ofrecían sus homenaje a Punch-Out "homenajes" particulares. (1983) el Rocky de Dinamic Como no me gusta seña-

(1985)? El West Bank de lar a nadie (porque hay algu-

Parecidos razonables | ¿Dónde está el límite entre la inspiración y la co-pia? West Bank, Rocky o Emilio Butragueño Fútbol tienen parecidos razonables con clásicos de los años 80 como fueron Bank Panic de Sega, Punch-Out de Nintendo o Tehkan World Cup... ¿y no son buenísimos?

Dinamic (1985), con el que nos por aquí a los que podría

jugué como una posesa, sacar los colores), me voy a

tenía una clara inspiración señalar a mí misma. Supon-

en el Bank Panic de Sega go que lie alguna más de la

de 1983, ¿o no? Por ahí os que todavía no soy cons-

REPORTAJE

dejo unos cuantos ejemplos ciente, pero os voy a contar

más de… ¿inspiración, ho- la del Hero Quest, que hoy

menaje o plagio directo? día me habría costado una

Y eso por no hablar del denuncia en el mejor de los

uso, sin licencia, de perso- casos y un destierro para

najes de sobra conocidos. siempre en el peor. > >

El reportaje de los juegos de Rol de Sega | Este es el famoso reportaje publicado en Hobby Consolas sobre los cartuchos

que iba a lanzar para MegaDrive la compañía japonesa, traducidos al español de forma exclusiva para nuestro mercado, y donde podéis ver el tablero del juego de mesa de Hero Quest por el fondo. Sin pedir permiso y sin líneas de copyright. Esas cosas, ahora mismo, serían impensables. Por suerte.

marles de que tenían pen-

Una de rol sado sacar cuatro juegos "made in Sega" de rol en poco tiempo y que

todos iban a estar traduci-

Corría la primavera de 1994 dos al castellano. Así que cuando Sega llamó a con- necesitaban que se le diera sultas a los responsables mucho bombo a la cosa de Hobby Press para infor- para que los juegos fun- >>

(de placas y EPROMS

cionaran, se vendieran bien hablamos otro día si os ape-

y, por un lado, compensar tece) que, por supuesto, aún

la inversión en la traducción no estaban en castellano.

y, por el otro, demostrar que Es más, alguno estaba en

el rol también interesaba en perfecto (supongo) japonés.

España para que los man- Los juegos en cuestión

damases se atrevieran a dis- eran Story of Thor, Shin-

tribuir más RPG en Europa. ning Force II, Ragnasentry

No necesito explicaros, que y Relayer. Vale, el Shin-

sois público entendido, los ning Force II nunca llegó

poquitos RPG que llegaban en castellano, pero en aque-

a estos lares y lo laborioso y lla época estábamos acos-

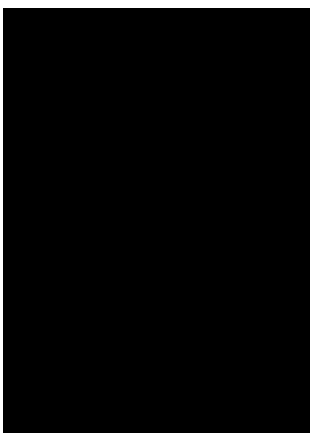
costoso que era traducirlos. tumbrados a las malas noti-

De los mejores juegos de rol para Mega Drive | De aquella remesa de juegos de rol que Sega anunció, visto con la perspectiva de los años, es evidente que la estrategia sirvió para dejarnos algunos de los mejores car-tuchos que salieron nunca para la máquina: Soleil, Light Crusader, Shinning Force II o The Story of Thor.

Así que los jefes nos tras- cias. ¡Qué chasco con The

ladaron la petición de Sega Legend of Zelda: Link's

y en la revista TodoSega se Awakening! Bueno, que me



hizo una sección de juegos desvío. Los otros tres juegos

de rol y en Hobby Consolas sí llegaron finalmente tradu-

REPORTAJE

quedamos en hacer algunos cidos. Y si el Ragnasentry o

reportajes especiales. el Relayer no os suenan, no

Yo me encargué del prime- os preocupéis, es que aquí

ro (y seguramente de alguno finalmente se titularon Soleil

más), que se tituló “Enróla- y Light Crusader. ¿A que

te con Sega”. Qué finísimo ya sí sabéis de lo que hablo?

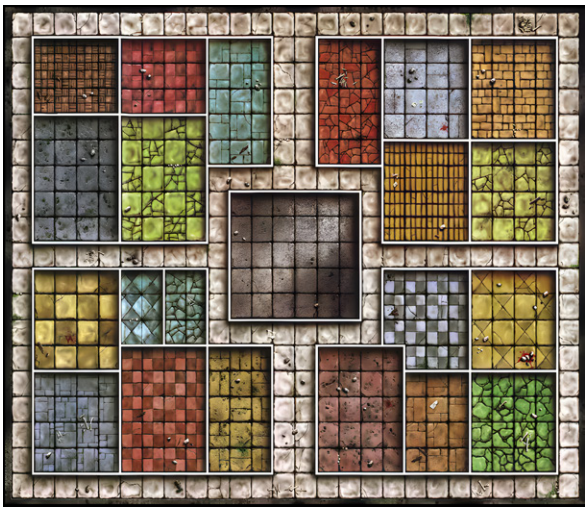
juego de palabras, ¿eh? El caso es que para ese

Lo único que tenía eran las primer reportaje debía

placas de los cuatro juegos no sólo presentar los >>

juegos, además, era nece- organizar el reportaje
como sario explicarle a la audien- un libro de esos
de “Vive tu cia lo que eran los juegos de propia
aventura”. En cada rol, lo divertidos que resulta-
bloque de texto daba op-ba y lo mucho que triunfa-
ciones a los lectores para ban en Japón… Y todo en
seguir leyendo en orden o una época en la que el rol
saltar a puntos que les pu-no estaba muy bien visto
en dieran resultar más intere-nuestro país por cierto
ase- santes. El problema venía a sinato orquestado
por un gri- la hora de maquetar aquello, llado al que
se le llamó “El porque no teníamos nada de

Hero Quest | Para ilustrar el fondo



del reportaje de rol usamos un tablero como el del juego de mesa Hero Quest del año 1989 (y que todavía tengo en

mi poder). De esa manera, recurríamos

a un clásico “rolero” de toda la vida...

aunque sin los permisos oficiales.

asesino del rol”. Había que material gráfico. Y cuando andar con pies de plomo, digo nada, es nada. Cero. Y que si jugar a videojuegos ya sabéis que otra caracte-se veía con recelo, en ese rística de las revistas de la momento lo del rol sonaba época era ser muy, muy vi-a satánico total. Imaginaos suales y estridentes (hasta juntar las dos cosas. En la donde se podía). revista íbamos con pies de Dándole vueltas a mí se plomo con eso de “juego de me ocurrió otra “brillante” rol”. Vamos, que me cayó un idea: usar de fondo y de base encargo de lo más simplón. para cada bloque de texto el

mapa de un juego de mesa.

Echándole imaginación

Así que me llevé mi Hero

Quest (el original de los 80)

Mis neuronas, por enton- y lo escaneamos, junto a las ces, todavía eran chisposas tarjetas y cualquier cosa que y creativas, y se me ocurrió nos pudiera valer para >>

que aquello quedara bonito día no se me hubiera ocurri-

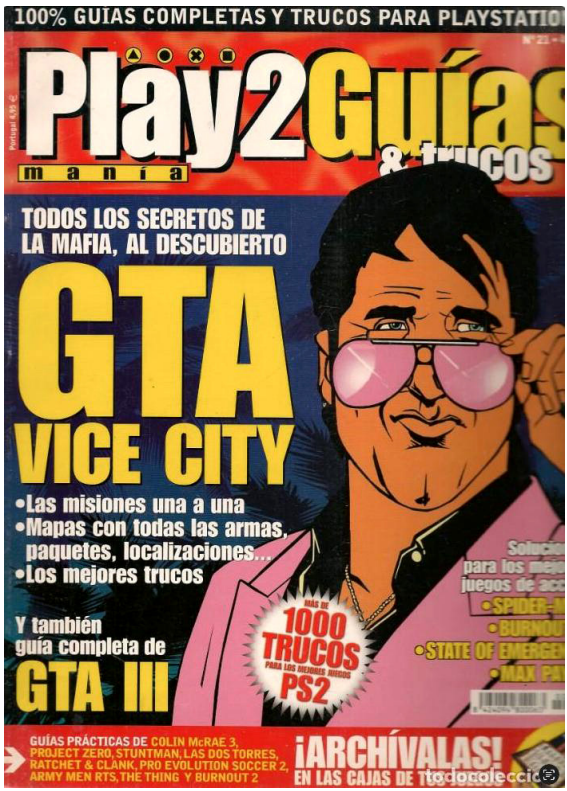
y con aire “rolero”. Que fuera do. Bueno, ocurrido puede

resultón a la par que infor- que sí, pero jamás lo habría

mativo y didáctico. hecho, porque hoy sí que

Como veis, no quedó nada hay control sobre las marcas

mal, salvando algunas “ca- y las licencias y un medio de
gaditas”, como que no había comunicación serio no se
bloque 8, aunque se rese- mete en estos embolados.
ñara en el texto. Imagino Hoy estaríamos en la
que no cabían todos los blo- cárcel por cierta portada de
ques en las cuatro páginas y Dragon Ball que dimos en
que el maquetador me pidió el último momento usando



Con Rockstar

no se juega...

pero lo hicimos

Cambio de chaqueta | Seguramente no haya compañía que mejor proteja sus propiedades intelectuales en el mundo de los videojuegos que Rockstar. Así que imaginad lo que nos dijeron cuando vieron que le cambiábamos el color de la chaqueta a uno de los personajes del celebrado GTA Vice City. Y por cierto, ¿cuál

creéis que es la correcta?

reunir dos en uno… aunque un póster que compramos se me olvidó cambiarlo en y, más tarde, fotografiamos. el texto. Del “History” of ¿Bandai, qué Bandai? Años Thor… en fin, no sé qué después, cuando las cosas pasó, pero seguro que fue se pusieron serias, resulta- culpa mía (todo lo es). ba casi imposible dar una

Cuando hace un par de portada de Dragon Ball: las años se reeditó el Hero imágenes que te daban no Quest y la gente se volvió servían o nunca te aproba- loca, yo sólo pensaba en ban (desde Japón) la com- la que se hubiera liado hoy posición porque el logo de día si me ocurre hacer la la revista tapaba un pico del

misma “listeza”… Me hubie- pelo de Goku (y no exagero

ran mandado a los aboga- nada). O no les gustaba el

dos como poco, porque, por color de los titulares, o se lo

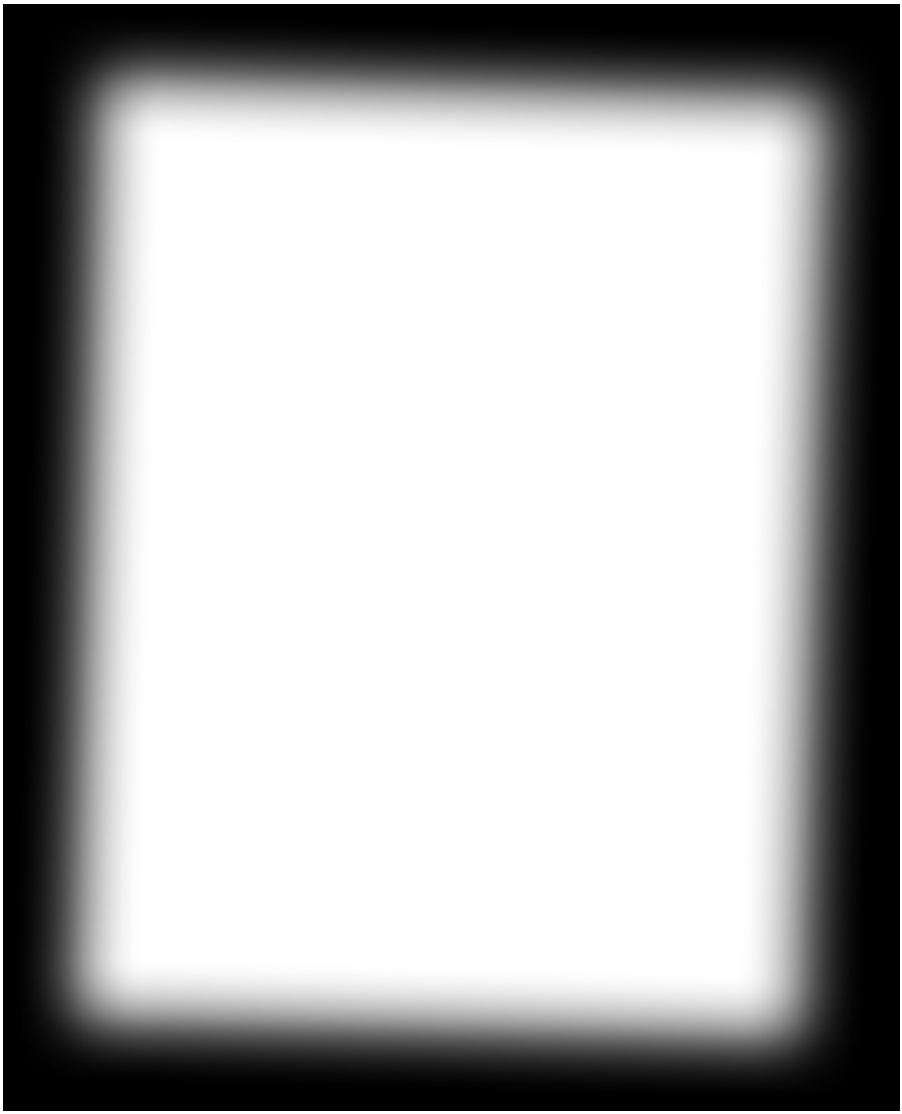
supuesto, no pedí permiso habían pensado mejor…

y ni tan siquiera se me ocu- ¿Otro ejemplo? Cuando

rrió poner una línea en algún se estrenó en los cines la

sitio citando la fuente de las peli The Flintstones (1994),

imágenes. Claro que hoy en Hobby Consolas nos >>



inventamos (idea de Amalio

Gómez) un especial muy graciosete, pero seguíamos teniendo problemas con las imágenes y, además, lo que queríamos era subirnos a la ola de la película para atraer a más posibles com-

pradores. Para conseguir la imagen de esa portada me fui a las oficinas de Universal a pedir un póster de la peli. ¿Adiviná is?: el fotógrafo le hizo una foto de estudio que se reveló en una transparencia y se escaneó para esa portada. Sinceramente, no creo que le dijera a Universal para qué quería el póster…

Tiempos menos civilizados

Cuando llegamos a los 2000 todo se fue volviendo más profesional. Nos ame- nazaban con la muerte (es un decir) si volteábamos las imágenes de Harry Potter y demás. ¿Me parece un poco exagerado el control que hay debía. La Pokémon Com- actualmente con licencias, pany empezó a imponer res- logos, personajes, imágetricciones de todo tipo en el nes…? Pues sí, pero viendo uso de las imágenes de sus de dónde venimos lo puedo monstruos de bolsillo (con entender perfecta-las primeras ediciones todo mente porque se eran facilidades), Rockstar produjeron muchos me puso personalmente en abusos. la lista negra por cambiarle Por cierto, que sé el color de la chaqueta a un que os lo estáis pre-mafioso de GTA Vice City. guntando: conservo

Hobby Consolas y TodoSega fueron las revistas en las que publicamos reportajes especiales sobre los juegos de rol de Sega.

Juego de mesa Hero Quest.

Algunos dirán que se aquel Hero Quest

acabó la libertad, pero si lo que me podría piensas, lo que se acabó fue haber valido una el libertinaje. Que sí, que nos temporada en una mazmo-hacía el trabajo más difícil, rra… ¡Uy, os dejo, que oigo pero también nos obligaba sirenas en la puerta! P

Clive Townsend, el mago de Saboteur

“Tengo diseñados ocho juegos de Saboteur”

Es una figura célebre en la comunidad de ZX Spectrum, reconocido por su enfoque poco con-vencional como desarrollador de “Saboteur”.

por Activo durante la llando proyectos para ZX década de 1980 y Spectrum Next. 1990, produjo jue-Entre sus trabajos recien-gos que desafiaron el di-tes se encuentra la tercera seño tradicional al incluir entrega de la serie: Sa-funciones ocultas, puzles José L. Molina boteur SiO The Quartz intrincados y giros narrati-Causatum, que revitalizó vos inesperados. la saga con gráficos me-Títulos conocidos como jorados y mecánicas más Saboteur! (1985) y Sabo-refinadas; o Deep Cover teur II: Avenging Angel (2021), una aventura cen-(1987) marcaron nuevos trada en la narrativa que estándares para los juegos fusiona una historia muy de acción y aventura. Ade-bien hilada con la resolu-más, en los últimos años ción de puzles. El legado Townsend ha regresado de de Townsend continúa ins-forma destacada a la esce-pirando tanto a los fans de na de Spectrum, desarro-toda la vida como a una >>

ENTREVISTA

Muchos de los juegos (y productos) creados por Clive Townsend a lo largo de toda su trayectoria profesional en los últimos 40 años.

nueva generación de desa-“fuera”. Pasé muchas ho- Shinobi o Enter the Ninja,

rrolladores “retro”, así que ras trabajando en un mo- influyeron en el desarrollo

hemos aprovechado un tor de scroll para el juego, del juego? hueco en su agenda para hasta que mi madre decidió hablar con él y tratar algu- que había pasado dema- Mi personaje principal era nos temas. siado tiempo “jugando” en una mezcla entre James

el ordenador y apagó la luz Bond y Jackie Chan. Que-

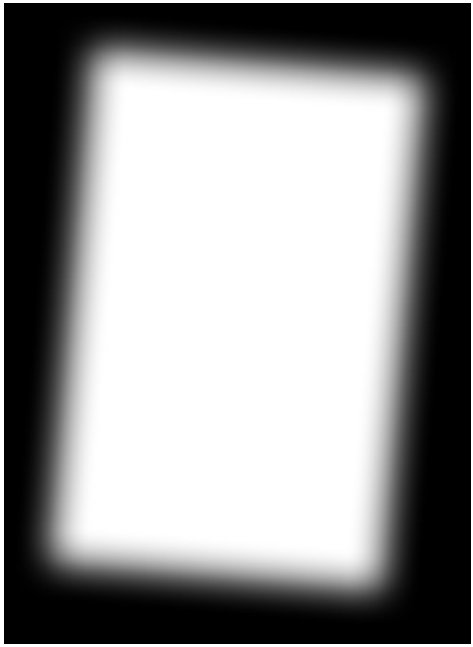
¿Cómo crees que el clima de toda la casa. Perdí todo ría un luchador con habili-

político y social de la época el trabajo y el proyecto se lo dades de artes marciales

en la que creaste Saboteur pasaron al legendario Mike en una misión de espías,

(el final de la Guerra algo realista y tal vez P

Fría) influyó en su te- **Clive, en la BBC en los años 80.** futurista, en lugar de un mática y diseño? ¿In- mundo mágico. Tam-



tentaste reflejar la com- bién vi montones de pe-

plejidad y la tensión lículas de artes marcia-

política de la época o el les. En la Inglaterra de

foco lo fijaste más en la los 80 abundaban las

acción y la aventura? películas de ninjas, así

que no es de extrañar

Cuando me presen- que mi personaje aca-

té por primera vez en bara siendo un ninja.

Durell Software me ofre-Richardson. Vendió muy Crecí en los 70, rodeado de

cieron la oportunidad de bien así que solo puedo de- películas de James Bond y

escribir un juego llamado cir... ¡gracias mamá! series de televisión de cien-

Harrier Attack. Esto su- cia ficción. Había jugado a

cedió poco después de la ¿Cuál fue la inspiración de- muchos títulos

con historias P

Guerra de las Malvinas, así trás de la creación del per- (por ejemplo, The Hobbit),

que supongo que mis jue- sonaje ninja en Saboteur y y a otros centrados en la gos se vieron parcialmente hasta qué punto las películu- acción, pero nunca vi una

influidos por lo que ocurría las de ninjas, como la serie combinación de ambas. >>

Clive Townsend en la actualidad acude a conferencias y eventos en los que pone en

valor su experiencia y trayectoria dentro del mundo de los videojuegos.

Así que intenté crear un me con una. La trilogía En-

juego donde el argumento ter The Ninja fue una de
fuera bastante sencillo y mis favoritas. De hecho,
no necesitase mucho texto lo sigue siendo. Fueron
para explicarlo. En teoría, de mis primeras compras
podías averiguar qué ha- cuando empecé a coleccio-
cer simplemente jugando, e nar cintas en formato VHS.
incluso imaginar más deta-

lles sobre el personaje y la ¿Crees que
la influencia **"Crecí en** gente para la que
trabaja, de la Guerra Fría en Sabo-

su misión y los villanos. En teur ha
tenido un impacto **los 70 con** P
aquella época, unos pocos duradero en la industria de píxeles
podían representar los videojuegos, especial- **pelis de**
007 un misil o una nave espa- mente en lo que respecta a
cial: la imaginación forma- la representación de la po- **y**
ciencia ba una parte fundamental lítica y la historia en los
jue-

de la experiencia de juego. gos de
acción y aventura? **ficción"** Aun así,
resultaba útil te- ¿Crees que este contexto
ner las instrucciones. En afectó a la percepción y el

algunos países solo había legado del juego?

copias pirata, pero afortu-

nadamente en España es- Intento evitar la política en

taba Erbe Software. Por mis juegos. Mis villanos nun-

desgracia, no conservo una ca pertenecen a una raza,

copia de esa versión, pero color o nacionalidad en par-

estoy pendiente de hacer- ticular. Son más como >>

Saboteur (ZX Spectrum) **Saboteur (ZX Spectrum)** las zonas y facilitar juego de Durell que tuvo

esa orientación. ¡Y te- una secuela, posiblemente

ner a mano un mapa porque tenía una historia.

siempre es de ayuda! Independientemente de la

La principal dificultad tecnología que utilices para

es el tiempo. Tu salud jugar, un juego tiene que

se recarga si te quedas ser inmersivo y, en mi expe-quieto, pero el reloj no riencia, una trama ayuda a

se detiene nunca. Así construir ese mundo. que, sigues corriendo,

los villanos de 007. Nunca arriesgándote a perder toda Como autor de juegos para

se consideran malos. De tu energía, ¿o esperas y te varias plataformas, ¿cómo P hecho, en muchos casos, quedas sin tiempo? Creo has adaptado tus habilida-intentan salvar el mundo. que ese equilibrio hizo que des y estrategias de diseño ¡Son tan incomprendidos!

Saboteur fuera tan tenso. para afrontar los retos de Mucha emoción a partir de cada una? ¿Tienes un pro-

¿Cómo abordaste el de- una mecánica sencilla de yecto que te haya resultado safío de crear un juego de diseño de juego. más complejo o gratificante? estrategia y acción en un

entorno tan limitado como ¿Qué opinas de la evolu- Todas las máquinas son

el ZX Spectrum, y qué téc- ción de los videojuegos iguales. Cada proyecto im-P P

nicas empleaste para su- actuales? ¿Crees que los plica equilibrar la velocidad, perar esas limitaciones? títulos de infiltración y es- la memoria y el hardware Ninja Saboteur es conoci- pionaje, como Saboteur, para conseguir el mejor do por su dificultad. ¿Cómo siguen siendo relevantes y resultado. Probablemente diseñaste los niveles y las atractivos hoy? mi proyecto más difícil fue misiones para que fueran Tank Zone para el Nokia

complicadas pero a la vez A Saboteur se le ha consi- S40. Cada “app” tenía un no fueran frustrantes? derado el primer ‘sneak-em- tamaño de 64k y solo la

up’, así que supongo que su pantalla de inicio ya ocupa-

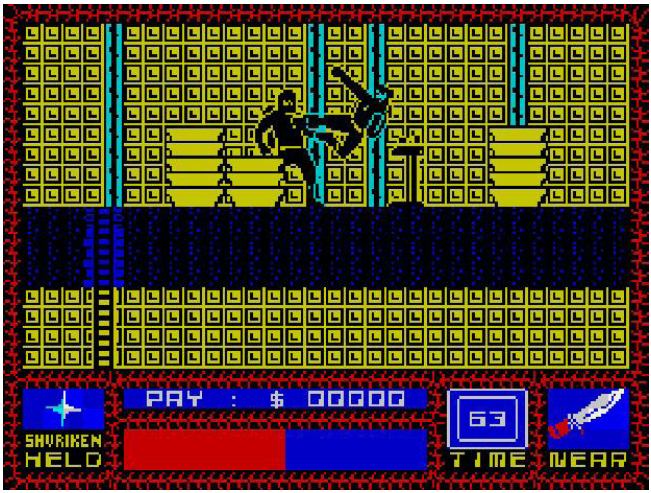
La jugabilidad global está influencia ha perdurado en ba 64k. ¡Fue una locura! El diseñada como una pirá- otros juegos. Y fue el único procesador era tan lento >> mide. Primero aprendes a

controlar al personaje. La

primera pantalla te ayuda

a explorar los movimien-

tos posibles. Luego uti-



lizas esa habilidad para Clive Townsend con la colección de cintas VHS de sus películas

completar una tarea de favoritas que comenzó a comprar hace algunos años. “nivel superior”, como

esquivar o derrotar a un

enemigo. Tras ello, re-

pites esa tarea mientras

exploras todo el mapa.

Hay que decir que el

juego no es demasiado

difícil. Necesitas algo de

memorización para mo-

verse rápidamente por

el mapa, pero he usado

colores para diferenciar

Clive Townsend, un orgulloso poseedor de uno de los The Spectrum durante la presen-tación que organizó Retro Games a finales del año pasado en Reino Unido.

que solo podías dibujar 10 Tengo diseñados ocho jue- ¿Cómo ves el estado de

líneas en la pantalla a una gos de Saboteur, además la industria “retro” y su in-P tasa de FPS jugable. Así de varios spin-offs, similares fluencia en la creación de que hacer un juego 3D fue a la manera en que Deep nuevos títulos? ¿La nostal-

una pesadilla. Cover está ambientado en gia por los clásicos puede

el mundo de Saboteur II. inspirar y mejorar la crea-

¿Cuáles son tus planes He planeado un juego lla- ción de juegos

actuales?

para el futuro de Saboteur mado Alby como continua-P

y cómo esperas que evolu- ción de Saboteur SiO, que Si hubiera compuesto una

cione? ¿Hay algún proyecto puede animar a los nuevos canción en los 80 todavía

en desarrollo que te gusta- jugadores a probar algunos podría escucharla en su

ría compartir con los fans? desarrollos en un formato formato original, casete,

Saboteur (ZX Spectrum Next) retro. Mis versiones vinilo, CD o descarga. So-

renovadas de Sabo- lía pensar en lo injusto que

teur 1 y 2 para forma- era que no sucediera igual

tos actuales son una con los juegos. Veo cada versión ampliada de plataforma como una oportunidad para volver a contar una historia. Y es genial poder decir que mis últimos trabajos se publicaron tanto para PS5 como para el Speccy de 48k.

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Demasiado bueno para su tiempo” **Dicen que no es bueno. Que la nota de Hobby Consolas estuvo infladísima. Es momento de**

H **reivindicar a un auténtico clásico.** ay juegos que tienen de giro y la preparación del la fama y otros cardan salto o el aterrizaje, por lo la lana. Fantasía es que es más fácil el control.

uno de ellos, que ha pasado ¡Y cómo ha cambiado la a la historia como uno de cosa! Tanto que ahora sí es-

por Mega Drive, algo así como puntuación que le dimos en José Luis Sanz el E.T. de Atari 2600. ¿Malos los peores jamás vistos en tamos bastante cerca de la

diciembre de 1991.

por qué? ¿En base a qué? Tanto, que Fantasía Impro-

Seguramente pocos le han vement necesita de una co-

dedicado el tiempo que me- rrección hacia arriba en esa

recía, ni supieron ver unas nota. Un ajuste de cuentas.

cualidades que en su mo- Porque ahora sí, ¿quién es el

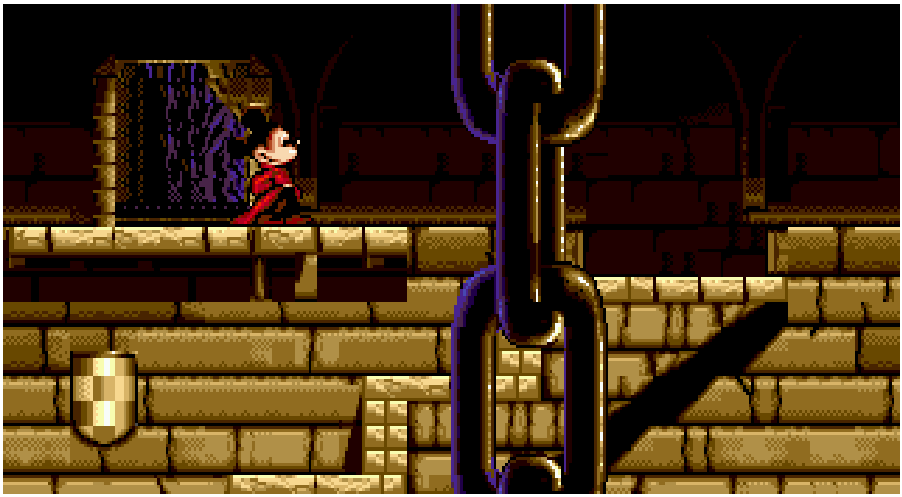
mento sí percibimos en que se atreve a decir que fue Hobby Consolas. Hace el peor cartucho para Mega 34 años. ¿Malo de solem- Drive? ¿No salen ahora los

nidad? ¿Difícil? He proba- juegos incompletos a falta

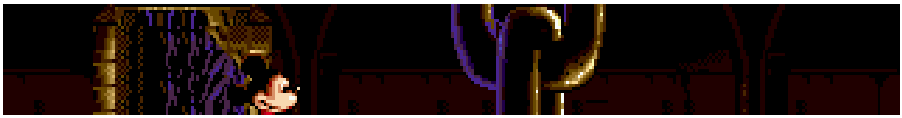
do a regresar a él y lo he de un parche? Pues eso es hecho con la edición Im- lo que ha ocurrido con este,

provement. Un lujo. Han solo que han tardado más de

MEGADRIVE P eliminado las animaciones 34 años en publicarlo.



AJUSTE DE CUENTAS



Improvement

VIEJA NOTA 94 96 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA

Superview y Review de Fantasía: núm. 2 y 3 de Hobby Consolas (noviembre y diciembre de 1991).

SUPERVIEW
El país de la ilusión
Fantasía
Una mención especial para Castle of Illusion

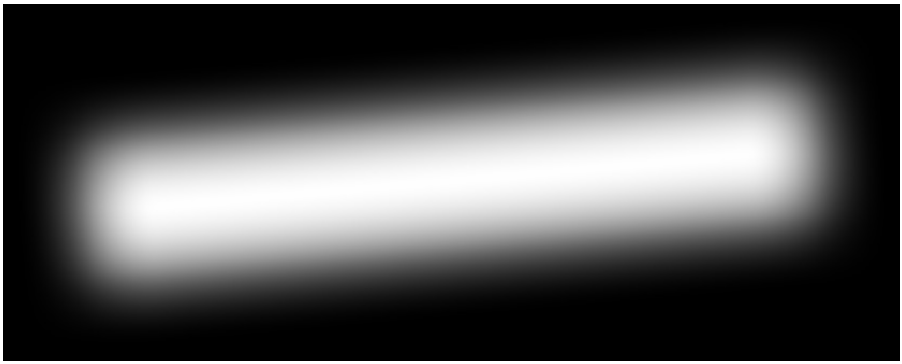
LO MAS NUEVO
LOS MUNDOS DE FANTASÍA
FANTASÍA
El aprendiz de brujo
HOBBY CONSOLAS
Un juego total
Un sueño hecho realidad
Objetos mágicos
LAS PUNTUACIONES
95
92
90
94

8X
SCORE 5800
7X
3X

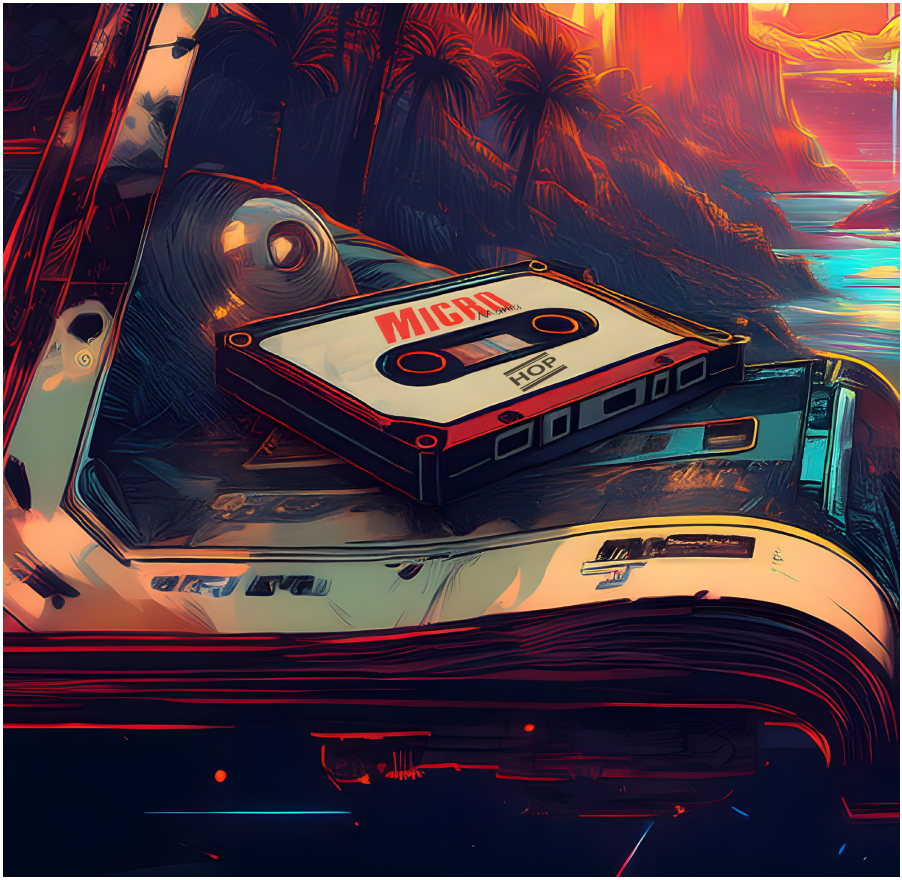
3X
SCORE 3000
1X
1X

FANTASIA

FANTASIA



MICRO
HOP



ELEGÍAS RETRO

“Yo tuve el “Yo tuve el

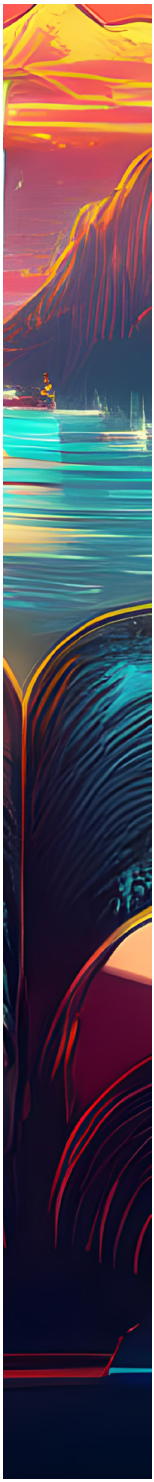
mejor trabajo mejor trabajo

del mundo” del mundo”

Hubo una época en la que uno podía vivir de escribir en revistas de videojuehos. Así fue

O **cómo conseguí mi trabajo soñado.** s habrá pasado a carme para siempre y que, todos alguna vez. A pasado el tiempo, acaba-menudo, mientras rían por convertirse en

estamos viviendo algo no algo por lo que sería recor-somos plenamente cons- dado por miles de perso-cientes de la trascenden-nas, hasta el punto de ser cia que puede tener un rebautizado como “José momento, una situación o Emilio el de Micromanía”.



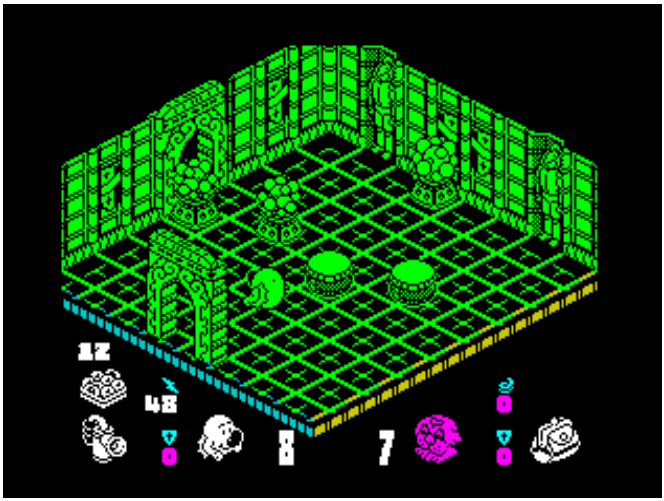
por José E. Barbero una época hasta que pasa Tampoco, ni por

asomo,

el tiempo suficiente y pode- fui capaz de comprender mos verlo en retrospectiva. lo afortunado que estaba

En mi caso, ni allá por fi- siendo por haber acaba-

nales de 1987, cuando do en el sitio adecuado en empecé a colaborar en el momento justo. Lo digo la revista Micromanía de siempre: el talento es im- Hobby Press, ni en los portante, el esfuerzo aún meses y años sucesivos, más, pero también a veces en los que pasé a ser parte eso que se puede acha- >> activa de la redac-



Head over Heels (1987)

ción tanto de esa re-

vista como de la no

menos mítica Micro-

Hobby, fui capaz de

vislumbrar ni tan si-

quiera mínimamen-

te que esa época –y

muchos de sus mo-

mentos–, iban a mar-

Pantallas con una selección de los juegos favoritos de José Emilio Barbero.

¡Craaaaack!

Back to home... **¡Mi espaldaa!** **Back to home...** En toda trayectoria profe- **¡y “crack”! ¡y “crack”!** se había dado de baja y sional hay cabida para mo-necesitaban una perso-mentos memorables y otros na para cubrir su puesto, así

no tanto. Voy a hablar de que en cuanto recibí la llama- clusiva en PC. Pero el mismo

uno que podía haber entra- da para ofrecerme el puesto azar que me llevó de vuelta

do dentro de los primeros y no lo dude ni un momento. me tenía deparada una sor-

por desgracia acabó siendo Lo que me encontré fue presa: a las pocas semanas

de los segundos. En 2007 la una revista y una editorial de empezar mi espalda hizo

casualidad quiso que se me (ya ni siquiera era Hobby “crack”: dos hernias discales.

ofreciese volver a la revis- Press, sino Axel Springer), Así que entré para cubrir una

ta en la que empecé, un re- tremendamente cambiada, baja y acabé de baja yo tam-

greso a los orígenes en toda con nuevas caras, nuevas bién, más de un mes, para

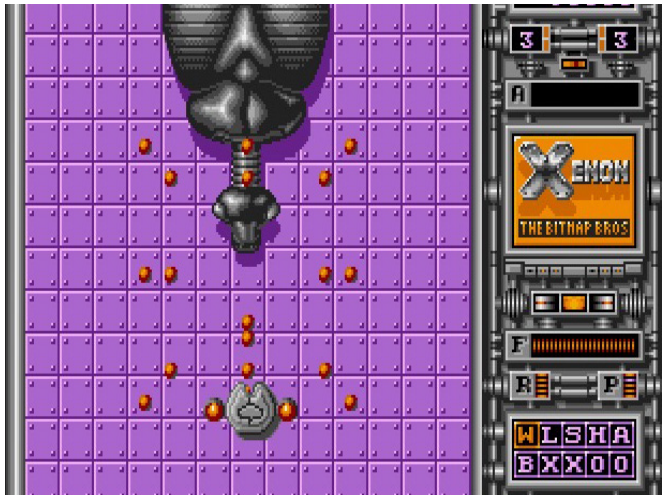
regla. Uno de los componen- formas de trabajar, diferentes desesperación mía y aún

tes del staff de Micromanía secciones y dedicación ex- más de mis compañeros.

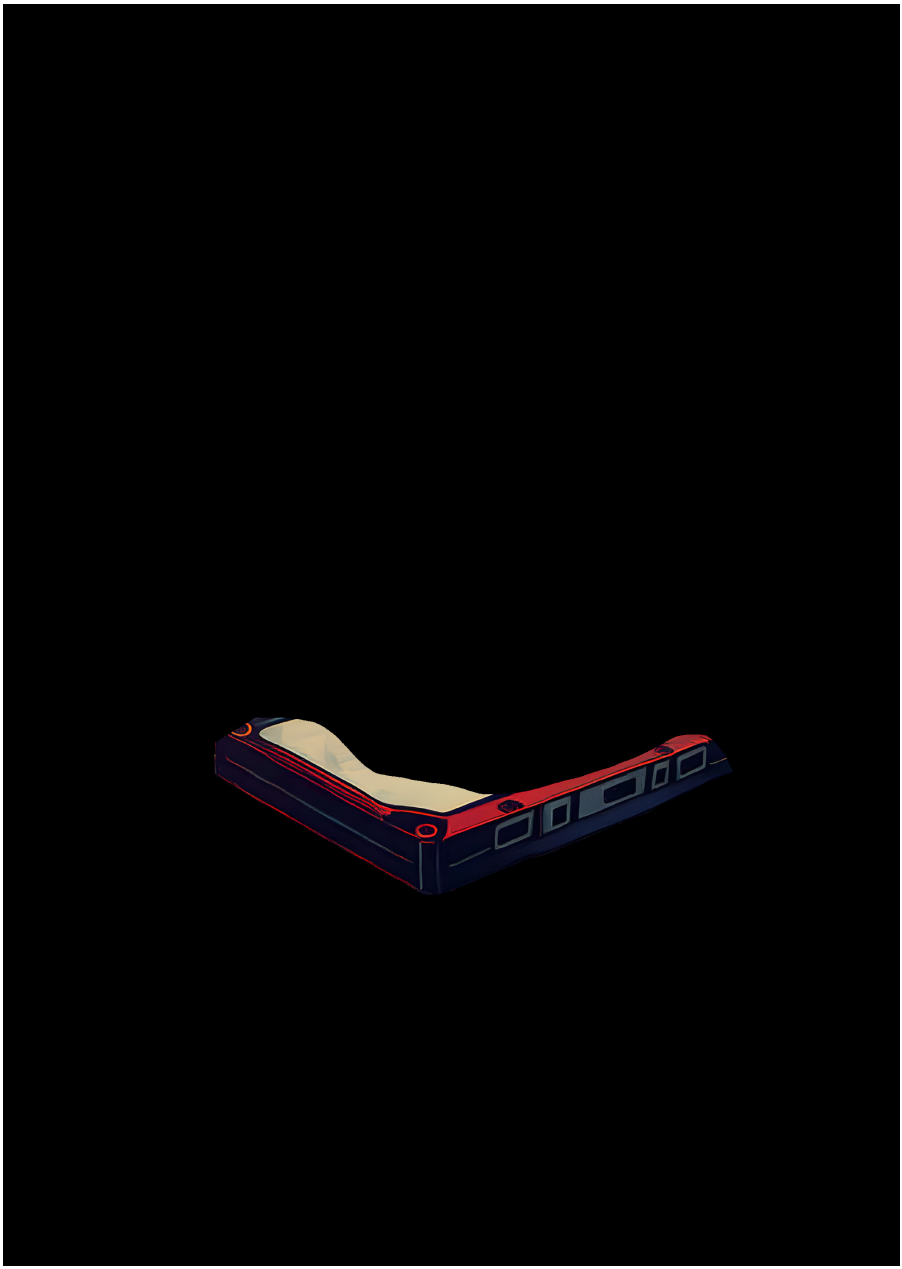
“Yo tuve el **“Yo tuve el**

mejor trabajo mejor trabajo del mundo” del mundo”

car a la suerte, al nombre Sin-



destino o a vaya usted clair ZX Spectrum.



a saber qué, juega en Hasta ese momento,

muchas ocasiones un otros hobbys habían lle-

papel decisivo en nues- nado mis momentos de

tras vidas, tanto en lo ocio: escuchar música,

bueno como en lo malo. aprender a tocar la gui-

Lo cierto es que aquel tarra, construir maque-

Jose Emilio Barbe- tas bélicas, leer incan-

ro de 21 años no tenía sablemente, ver cine… **Xenon (1988)**

muy claro a qué quería Todos quedaron des-

dedicarse en la vida. do durante bastantes horas plazados –que no apar-

Había empezado a estudiar diarias a sacarle todo el jugo cados– cuando la magia y

Informática con cierta ilusión y el juego posible a un pe- el veneno

de los juegos de

de dedicarse a la programa- queño aparatito que había 8 bits llenaron con sus mo-

ción, pero llevaba ya unos aparecido en su vida por destos pixeles la pantalla

cuantos meses enfrasca- mera casualidad: tenía por del pequeño televisor > >

Imagen creada con IA.

que tenía en mi habita- **Indiana Jones and the Last Crusade (1989)** día de trabajo. Los ción de entonces. nervios de la semana

Jet Pac, Abu Simbel previa, las dudas acerca

Profanation, Alien 8, de cómo debía ir ves-

Knight Lore, Highway tido, la imagen mental

Encounter… sumergir- que tenía de lo que para

me en aquellos mundos mí era algo así como

de fantasía, repetir una y visitar Camelot, Shan-

otra vez el mismo salto, gri-La o internarme en

el mismo movimiento, La Tierra Media o El

hasta conseguir superar sualidad porque una serie País de las Maravillas. aquella pantalla que pare- de movimientos internos Y en cierta forma, aunque cía imposible, descubrir una desencadenaron que desde luego se acabara convirtien-nueva zona y luego dibujar- la editorial se propiciara la do en un lugar incluso ruti-la en aquellos primeros rudi- necesidad de incorporar una nario al que acudía todos los mentarios mapas caseros. Y nueva persona al equipo, y días laborables (y también luego ir incluso un paso más hablo de causalidad porque alguno que no lo era cuando allá. “Bucear” en las “tripas” para aquel entonces ese tal el cierre de la revista se de aquellos juegos, encon- José Emilio Barbero ya em- complicaba), la fascinación trar trucos, pokes, hacer pezaba a ser relativamente de aquel primer día por ver

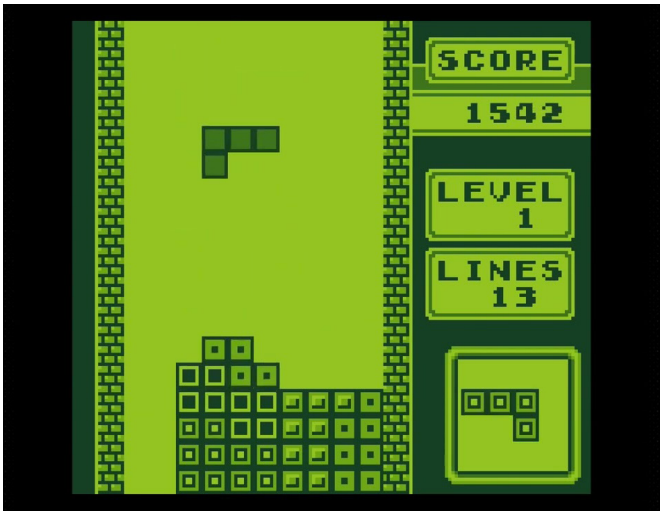
Kick Off (1989) conocido por sus aquellas mesas llenas de or-

aportaciones a Mi- denadores de 8 bits, monito-
cromanía y Micro- res y cintas de casete con
Hobby. juegos, y sobre todo, por
No es un secre- conocer a las personas que
to que uno de los mucho antes de que yo lle-
grandes éxitos de gase le habían dado forma
ambas publicacio- a aquellas dos formidables
nes fue cómo con- revistas, fue una sensación
siguieron conectar que no me abandonó duran-
con sus lectores y te mucho tiempo.

cargadores, descifrar cómo que en muchas de sus sec- No pude tener
mejor es-"reventar" aquellas protec- ciones éstos pudiesen co- cuela,
no pude tener mejo-ciones Turbo cada vez más laborar: juegos en
Basic, res maestros. Nunca estaré sofisticadas… Nunca estuve
utilidades, trucos, secretos lo suficientemente agradeci-

tan cerca de sentirme India- de programación o de hard- do por
todo lo que aprendí na Jones como viviendo ware, pokes… Muchas
eran en Hobby Press, y no solo

combinación de casualidad Por eso, cuando por una lectores podíamos
Tetris (1989) aquellas aventuras. las formas en las que los a nivel
profesional, sino >> aportar nuestro gra-



y causalidad se me ofreció nito de arena a cada la oportunidad de vivir una ejemplar, que llega-aventura más, y descubrir ban puntualmente a qué misterios “escondían” los quioscos, y esa las redacciones de las que fue mi vía de entra-para mí eran ya dos revistas da hacia la editorial imprescindibles en mi condi- Hobby Press. ción de lector, no lo dudé ni Recuerdo perfec-un momento. Hablo de ca- tamente mi primer

“Yo tuve el “Yo tuve el mejor trabajo mejor trabajo del mundo” del mundo”

muy especialmente a nivel videojuegos, y eran muy ca- igual de bien o mejor que

humano; era muy joven en paces de escribir artículos, yo. Y por eso quiero aprove-

aquel momento, y la verdad, hacer reviews o “destripar” char esta oportunidad que

sabía bastante poco acerca juegos igual de bien o mejor me brindan desde las pá-

de la vida. Los cinco años que yo. ginas de PIXELS, a la que

que trabajé en Micromanía Quiero acordarme de cha- deseo un próspero y largo

y MicroHobby me forja- vales como Pedro José camino, para darle las gra-

ron no solo como profesio- Rodríguez Larrañaga o cias al sector del videojuego

nal, sino como persona. Me Fernando Herrera Gon- por lo mucho que me dio,

atrevería a decir que prác- zález (Ferhergón) quienes, a Hobby Press por todo lo

ticamente todo lo que más simplemente por a lo mejor que puede aprender, a mis

tarde me ayudó a consolidar no residir en Madrid, o estar compañeros de aquella

mi trayectoria en el sector volcados en unos estudios época (Javier de la Guar-

de los videojuegos lo apren- difíciles de compatibilizar dia, Ángel Andrés, Amalio

dí en aquel periodo, sacan- con trabajar en una redac- Gómez, Cristina Fernán-

do enseñanzas tanto de lo ción, quizás hoy no son tan dez…) por todo lo que me

bueno –que fue mucho– recordados. Y aún más de enseñaron, a los lectores de

como de lo malo –que tam- aquellos chavales anónimos Micromanía y MicroHobby

bién lo hubo. que hubieran deseado tener por hacerme sentir alguien

> Y ahora puedo decirlo, la misma oportunidad que querido, importante y respe-

porque ha pasado el sufi- yo tuve y que seguramente tado y, en general, a aque-

ciente tiempo como para la habrían sacado partido lla época dorada de los 8

verlo con claridad: yo bits por haber llenado

tuve el mejor trabajo **Lemmings (1991)** nuestra adolescencia

del mundo. Y soy muy y juventud de maravi-

consciente del privilegio llosos recuerdos.
que fue tenerlo. Porque Ahora que ando bas-
había mucho más talento tante alejado en lo pro-
suelto, muchas más per- fesional del sector de la
sonas que también escri- prensa de videojuegos
bían bien, tenían la ca- (aunque soy jugador y
pacidad de conectar con lo seré mientras viva),
otros aficionados a los me pregunto si las >>

Imagen creada con IA.

Una foto “maldita” y Una foto “maldita” y Cada vez que desde cual-**un último “¿y si sí?” un último “¿y si sí?”** suele decir “nadie es tan feo

quier ámbito se me ha con-como en su foto del DNI”.

tactado para hablar de aque- Y es que cuando desde Mi-llos maravillosos años de los cromanía se me pidió una 8 bits, es impepinable que se foto para figurar como uno busque material gráfico para de “Los Criticones”. Tiré de apoyar mi testimonio, e inevi- lo primero que tenía a mano, tablemente esa foto que me sin darle mayor importancia. persigue vuelve a salir a re- Tampoco eso lo supe ver: lucir. No soy un tipo guapo aquella foto de fotomatón, ni fotogénico, pero como se que sigue siendo objeto de

CAPITAN AMERICA

Go

Spectrum, Amstrad, Commodore

La compañía Go, de reciente aparición en el mundo del software, nos plantea en este nuevo programa el ambicioso proyecto de guiar al capitán América en la siempre difícilotea tarea de salvar a su país (Estados Unidos) del malvado de turno. En esta ocasión el pérfido malhechor es el doctor Megalomann, quien ha construido un potente misil que contiene la semilla de la destrucción, un virus capaz de acabar con la humanidad.

Tras este argumento encontramos un arcade en toda regla, en el que nuestro único objetivo será eliminar a los miles de enemigos que sólo persiguen nuestra aniquilación.

Para que de antemano no nos enfrentemos a una batalla perdida contaremos con la ayuda de granadas y de nuestro escudo protector de gran efectividad. Para colmo de males, ademas de a nuestros

está muy conseguido. Si a esto añadimos que tanto el movimiento como los escenarios denotan un gran cuidado en la elaboración y un sonido opcional bastante grato para el jugador, el resultado no puede ser otro que un programa recomendable hasta para los más exigentes, al que no le falta ni siquiera el toque humorístico que el programador ha incluido en los mensajes de pantalla. Un gran título que de seguro gustará a una mayoría de usuarios.

Javier Sánchez

inisistentes enemigos nos enfrentaremos a la contaminación atmosférica de algunas zonas del cuartel enemigo, lo que nos obligará a conseguir suministros de vacuna regularmente.

Gráficamente el programa

DEFLEKTOR

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

«Deflektor» es la última novedad presentada por Gremlin y ha sido realizada por Costa Panali, lo cual en principio no os dirá mucho, pero si recordáis otros títulos realizados por él como «Highway encounter», «Cyclone» o «Revolution», sin duda os resultará un nombre muy familiar.

Todos estos programas fueron editados por Vortex y, aunque sus argumentos fueron muy distintos, todos mantuvieron constantes una serie de características que los hicieron ganarse el respeto de todos los aficionados:

720º

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

U.S. Gold y Atari Games han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de una popular máquina de videojuegos basada en el conocido deporte del monopatín o skateboard. El resultado ha sido un juego que respeta las características del programa original: buenos gráficos, excelente movimiento y elevada adicción dentro de un programa que derrocha originalidad e imaginación.

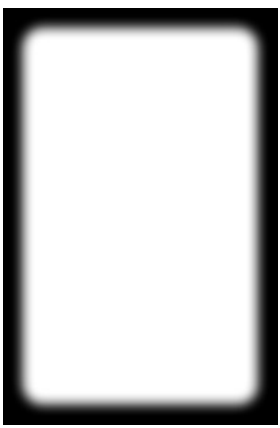
Una vez seleccionados los controles y el grado de dificultad (aprendizaje avanzado) aparecemos en Skate City, un pequeño paraíso para los amantes del monopatín, con

tiendas donde adquirir elementos para tu equipo y parques donde practicar algunas de las más difíciles y espectaculares variedades de este deporte. Estos parques son Downhill, Jump, Ramp y Slalom.

En Downhill debemos descender a lo largo de unas inclinadas rampas; en Jump, estas mismas rampas se encontrarán a diferentes niveles y debemos saltar de unas a otras; en Ramp nos tocará

las más ingeniosas bromas manía tras 39 años, el final por parte de mis conocidos, de año nos deparó el renacer

continúa persiguién- del mítico “gomas” reencar-



dome como una espe- nado en The Spectrum. cie de maldición de la Lo cierto es que la máqui-

que, ya me he resigna- na lanzada por Retro Games
do, nunca me libraré… ha supuesto un tsunami retro
Si el principio de que lleva a pensar… ¿ten-
2024 nos trajo la tristí- drían cabida de nuevo publi-
sima noticia de la des- caciones como MicroHobby
aparición de Micro- o Micromanía?

nuevas generaciones llega- parte de la magia y alguna derable de
trabajadores se das estas últimas décadas cosa más. Y, sobre todo,
me ganasen su sueldo mensual habrán tenido experiencias planteo si
el número de per- dedicados a lo que era su similares a la mía. Sé
que sonas que se pueden ganar auténtica pasión. la llegada de
Internet y de la vida profesionalmente Sea como fuere ha sido un
plataformas como YouTube dedicados únicamente a auténtico
placer “colarme” o Twitch ha permitido elimi- esa labor alcanza el
mismo otra vez en vuestras lectu-nar las barreras que antes número
de los mejores tiem- ras, compartir páginas con impedían a muchas
perso- pos de las publicaciones de otras firmas tan destacadas nas
con talento acceder a los 80 y 90, cuando revistas –y a las que tanto
admiro–, y la oportunidad de dedicarse como Hobby Consolas,
pegarme una buena sobre-a divulgar sobre el mundo Super Juegos o
Playmanía dosis de nostalgia recordan-del videojuego, “democra-
vendían cientos de miles de do tiempos no sé si mejores, tizando” el
sector, aunque ejemplares, ingresaban mi- pero sí extraordinarios.
ya no estoy tan seguro de si llones en publicidad, y per- Larga vida
al videojuego, por el camino se ha perdido mitían que un staff
consi- larga vida a PIXELS. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-

nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de

las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Parecía bueno...

y fue mucho mejor”

Sabíamos que teníamos un gran título entre manos, pero jamás nos imaginamos que Bliz-

C zar revolucionaría Internet con este juego. orría el año 2000 y el mos que estábamos ante

mundo no se había uno de los mejores ARPG de

acabado, y a pesar la historia, no nos hacíamos

de que los agoreros vatici- una idea de lo que Blizzard

naban la rebelión de las má- había conseguido. quinas con el “efecto 2000”, Para empezar, Diablo II

Blizzard nos hizo firmar “tro- nos ofrecía una atmósfera

por Gustavo Bernaldo pecientos” documentos de oscura y gótica, que captura-

confidencialidad para probar ba perfectamente el tono de

su último lanzamiento antes un mundo devastado por la

que nadie, Diablo II. lucha eterna entre el bien y

El nerviosismo corría por el mal. Cada acto estaba cui-

la redacción, y José Luis, dadosamente diseñado para

nuestro ilustrado director, evocar emociones y unas

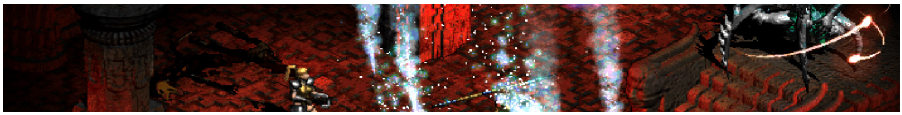
procedió a instalar Diablo II clases que nos ofrecían una

en el PC. Al arrancarlo nos experiencia única. sorprendió que pidiera co- Todo esto lo supimos ver

nexión a Internet. Lo conec- y cuantificar. Pero no que

AJUSTE DE CUENTAS

tamos y disfrutamos de un Blizzard fuera capaz de re-



genial título de rol. No obs- volucionar el multijugador

PC / MAC >> tante, a pesar de que sabía- con Battle.net, permi-

tiéndonos formar equipos y

sacándose de la manga un

“Ladder”. Este enfoque en

el multi marcó un antes y un 94 después, no sólo para los NUEVA NOTA NUEVA NOTA ARPG, sino en general para

la industria del videojuego.

Así que joven Gustavo, VIEJA NOTA VIEJA NOTA

sabías que estabas ante un

título genial, pero no supiste

ver la revolución. Análisis original en el número 12 de Juegos & Cía. P

GameCube fue un juguete portentoso

GameCube supuso un nuevo paradigma para Nintendo ya que con ella abandonó el forma-

L to cartucho. La revolución estaba en marcha. o que en su día fue co- motivos para una consola nocido con el nombre que, si bien desde el punto en clave de proyecto de vista teórico no era la Dolphin terminó fructifican- más potente, en la práctica do en una consola fantásti- y echando un vistazo a sus

por Sergio Martín ca… pero que por desgracia juegos más espectaculares acabó siendo un pequeño –que más tarde repasaré–,

fracaso comercial, al menos creo que sí terminó siéndolo. bajo mi punto de vista. Y es Precisamente, en este re- que a pesar de que vendió portaje me gustaría poner el unos 22 millones de unida- foco en ese punto, es decir, des en todo el mundo, cifra en el impresionante poder bastante respetable, quedó técnico que fue capaz de lejísimos de la marca de 155 poner en liza esta máquina que consiguió es- cuando caía en las manos

tablecer PS2 e, in- de estudios adecuados. cluso, también fue

desbancada por la Las apariencias engañan

primera Xbox (la

cual superó los 24 Inofensiva, casi como si

REPORTAJE

millones de unida- fuera un juguete. Por desgra-

des). Una auténtica cia y a tenor de las ventas,

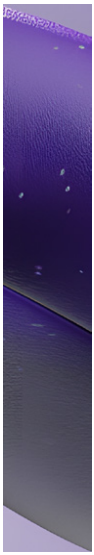
Super Mario Sunshine (2002) pena por muchos así es como muchos >>

NINTENDO
GAMECUBE

.

Juan Carlos García posa bajo el eslogan de Wii en la presentación europea de Wii en Londres.

Esta es una imagen creada para Project 4 de la Revolution digital art school



GameCube, la consola que Nintendo puso en el mercado para competir con PS2.

metralmente opuesta a lo meCube de importación.

usuarios veían a esta po- que sucedía con la poderosa Fue cuando contemplé to-

derosa consola. Un diseño bestia de Microsoft, la nove- talmente atónito en la des-

que aunque a la mayoría de dosa Xbox, consola que en aparecida tienda madrileña

nosotros nos encantaba, es aquel entonces captaba la Dream Games el que, hoy

evidente que para un grupo atención de los usuarios con en día, sigue pareciéndome

importante de consumidores sus imponentes y avanzadas una auténtica proeza visual:

resultaba demasiado infantil. características técnicas. Star Wars Rogue Squa-

Su pequeño tamaño cúbico, Unas especificaciones a dron II: Rogue Leader. Uno

el color morado (el cual Nin- las que supo responder Ga- de los juegos que acompa-

tendo América intentó sin meCube gracias a su CPU ñaron al lanzamiento ameri-

éxito cambiar en su llegada a PowerPC diseñada por IBM, cano (y europeo meses más

USA) y, también, su curiosa que respondía al nombre tarde) de esta consola que,

A la sombra de Resident Evil | Sí, Resident Evil 4 fue una de esas bombas que sacuden la industria tan fuerte que resulta casi imposible borrar su recuerdo. Y, por eso mismo, me parece bastante injusto lo que sucedió tanto con Resident Evil Zero como con el imponente Resident Evil 1 Remake. Unas producciones exclusivas para Game-Cube (al menos en su generación) que pasaron discretamente para el gran público a pesar de su enorme calidad.

asa que se encontraba en su de Gekko, y a su fantástica sencillamente, bajo mi pa-

parte posterior, eran aspec- GPU de ATI denominada Fli- recer, dejaba en pañales ya

tos que a muchos jugadores pper. Un dúo que, para mí, a no sólo al resto de títulos de

les transmitían la sensación la hora de la verdad llegó a salida de esta máquina, sino

de estar ante un juguete más estar por delante de lo dis- de lo que se había podido

que ante una máquina increí- pensado por PS2 y Xbox en disfrutar en el resto de sis-

blemente potente. Y por este materia gráfica. temas. Una auténtica bruta-

motivo, muchos usuarios ni lidad gráfica que dejaba bien

tan siquiera se molestaron Un recital técnico claro el poderío técnico que

en preocuparse por cono- incomparable encerraba el cubo mágico

cer qué era capaz de hacer de Nintendo. Y si esta con-

el pequeño cubo morado en Recuerdo perfectamente el sola era capaz de mostrar

materia meramente técnica. momento y lugar en el que un nivel técnico así de pri-

Una situación que era dia- decidí comprarme una Ga- meras, lo que fue llegan- >>

Del miedo a la estupefacción | Confieso que pensaba que el salto a las 3D de Metroid iba a ser un patinazo. ¿Y por qué? Pues porque su desarrollo fue bastante complicado y, además, Nintendo no esyaba detrás progra-mándolo. Pocas veces me he alegrado tanto de haberme equivocado, ya que Metroid Prime terminó siendo una entrega memorable –episodio que fue remasterizado hace un tiempo para Switch.

do después fue una cosa de ticos que porta Fox McCloud locos. Star Fox Adventures, para hacer un zoom en la tex-el último título que programó tura de la hierba que cubre Rare para una consola de parte de los escenarios: os sobremesa (que no portá- vais a quedar boquiabiertos til) de Nintendo, también me al comprobar el grado de volvió loco por su acabado detalle que fue capaz de visual.

¿Queréis ver un buen alcanzar Rare con este ejemplo de su extraordinario hardware. Y luego llegó nivel? Si tenéis la posibilidad Metroid Prime, un título de hacerlo, usad los prismá- de Retro Studios que >>

¿Y ese mando? | Llamó mucho la atención el aspecto que terminó adoptando el mando de GameCube. Un pad perfecto para cierto tipo de juegos pero inadecuado para shooters o arcades de lucha... con la excepción de Super Smash Bros. Melee. Más tarde se unió el increíble Wavebird, primer mando inalámbrico creado por Nintendo.

tuvo un desarrollo bastante Dibujos

animados complicado y del que he de interactivos confesar que me temía lo peor… hasta que lo probé Pero hablar del poderío grá- cuando aterrizó en la redac- fico de GameCube sin citar ción de Hobby Consolas. a esa obra maestra llamada ¡Qué locura! Recuerdo como The Legend of Zelda: The si fuera ayer lo IMPACTAN- Wind Waker sería algo im- TES que llegaban a ser los perdonable. Sigo pensando efectos visuales que ponía que fue uno de los juegos en liza esta maravilla. De más impresionantes desde hecho, contemplar cómo se el punto de vista técnico de reflejaba la cara de Samus toda esa generación, aunque

Un diseño muy particular | Echando un vistazo a lo que propusieron en materia de diseño tanto Sony con su PS2 y Microsoft con su primera incursión en el mundo de las consolas con Xbox, la apariencia de ambas choca frontalmente con el aspecto que

terminó presentando GameCube. Una máquina pequeña, morada, ¡y con un asa! A mí me encantaba, pero millones de usuarios parece que no la vieron de la misma forma…

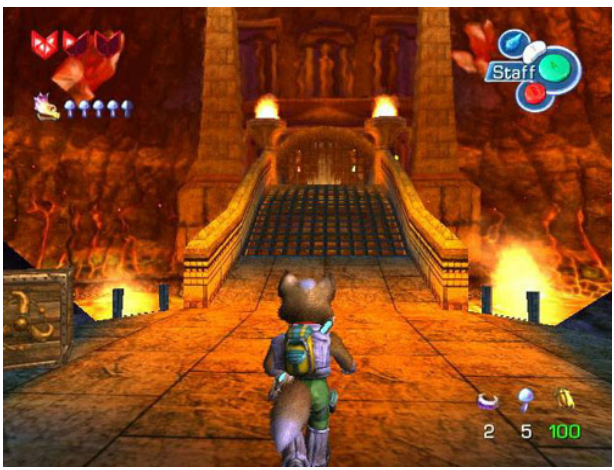
Aran sobre el cristal de su soy consciente de que algu-

casco era algo tan suma- nos usuarios no piensan lo

mente increíble que, en su mismo. Esta obra estuvo

día, mi compañero David rodeada de cierta polémica

Martínez y yo pa- precisamente por su estilo



samos un buen visual bautizado como “toon

rato lanzando co- shading”, que no gustó de-

REPORTAJE

hetes contra una masiado a los que deman-

pared que estaba daban un estilo más “realis-
justo delante de la ta” (que quedó plasmado en
cazarrecompen- aquella demo técnica mos-
sas para disfrutar trada durante el Nintendo
una y otra vez de Space World del año 2000).

Starfox Adventures (2002) ese efecto. Pero al margen de con- >>

Un Zelda irrepetible | Los fans de Link seguro que piensan (pensamos, mejor dicho) que cualquier entrega de Zelda es irrepetible. Pero convendréis conmigo en que, de todas ellas, The Wind Waker es una de las más es-peciales. Arriesgada, preciosa, absorbente y dotada de un encanto especial que tuvo una versión HD para Wii U.

troversias, a pesar de que en aparentemente “inofensivo” y esos días la técnica “cel-sha- que, cuando llegó a la redac-ding” estaba muy de moda, ción de Hobby Consolas (y no había nada que se acer- Nintendo Acción), desató la cara al grado de maestría y locura. Aunque títulos como esplendor gráfico que Nin- Luigi’s Mansion o Wave tendo fue capaz de incorpo- Race Blue Storm recibieron rar al que considero que es su correspondiente ración una de las mejores entregas de elogios, fue Star Wars de la serie. Y es mucho decir. Rogue Squadron II: Rogue

En fin, que todos estos títu- Leader el que más atención

los, más otros igual de impac- acaparó por su insultante tantes como Resident Evil despliegue técnico y sonoro. 4, Resident Evil 1 Remake, Pero hubo un elemento de F-Zero GX, Super Mario GameCube que generó bas-Sunshine, Wave Race Blue tante debate por razones evi- Storm, Metroid Prime 2, dentes: el particular mando Super Smash Bros. Melee de control. Un pad que en ge-y tantos otros fueron juegos neral gustó bastante entre los exclusivos que supieron ex- miembros de las diferentes primir hasta la última gota redacciones, aunque recuer-

del potencial do que hubo algunas voces técnico de en contra por su palanca GameCube. analógica derecha. Una máqui- Aun así, no fue una máqui-na que es- na que pasara desapercibida condía un precisamente por las redac-poder des- ciones de Hobby Consolas,

Luigi's Mansion (2001) orbitado en Nintendo Acción y hasta un envoltorio Playmanía. P

En este número viajamos a nuevas tierras pixeladas y, en esta ocasión, vamos a

comprobar ese juego, esa pantalla, que cautivó al autodenominado “inventor del

retro”. ¿A que reconocéis por dónde van los tiros de su pasión por el ‘gaming’?

ME ROBÓ EL CORAZÓN

por Juan Carlos Sanz

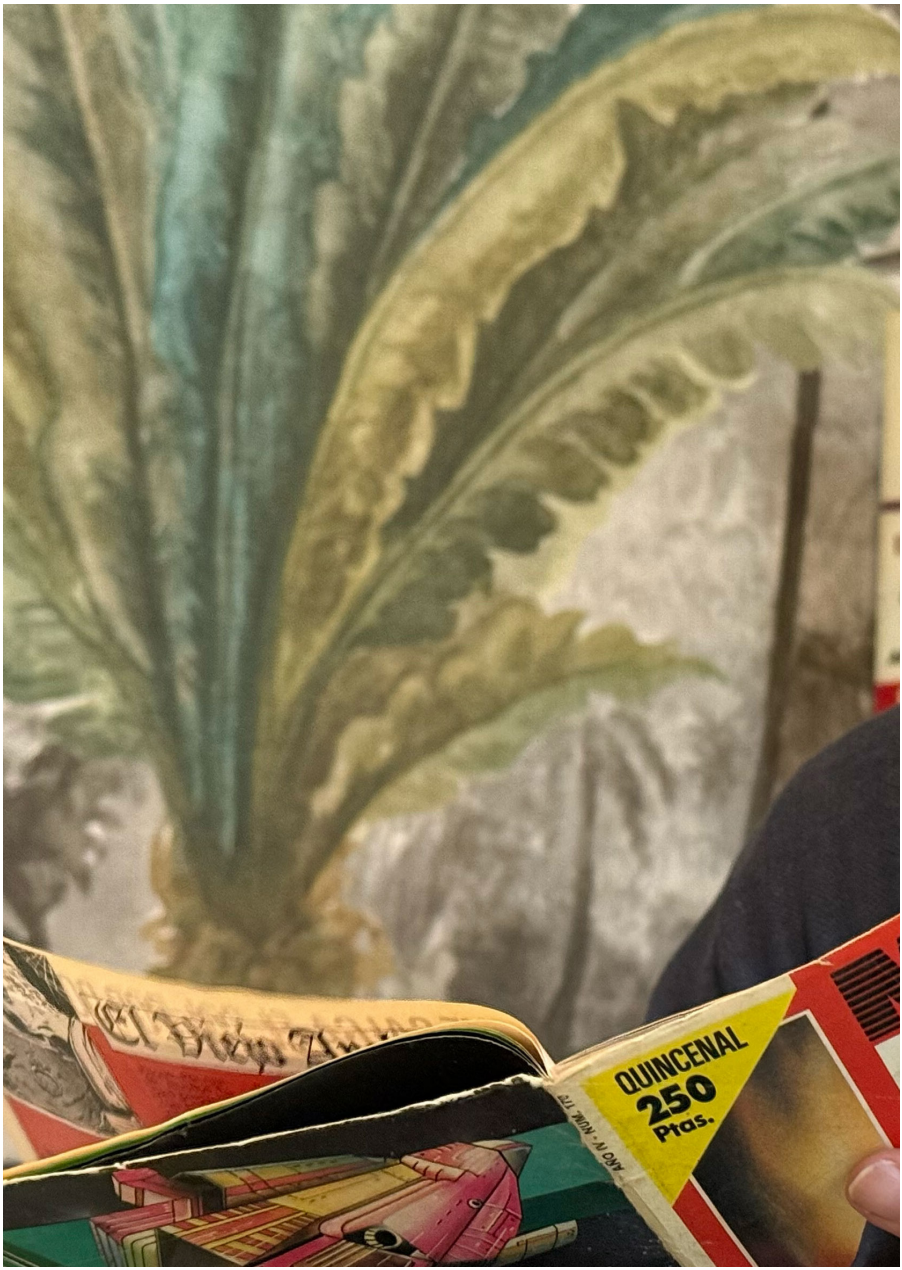
Ese Testarossa...

El flechazo sucedió en el primer número de la segunda época de la revista Micromanía y no precisamente con la “moza” que protagonizaba su portada. Fue en la página 38, en una diminuta

pantalla de una sobria publicidad sobre Atari ST. En ella, un precioso Ferrari Testarossa de color rojo repostaba en la gasolinera componiendo una imagen que por aquel entonces me pareció casi real. ¡Qué gráficos tenía! Nunca he sido un apasionado de los coches, pero aquella época alumbró algunos de los modelos más legendarios con los que todos los chavales soñábamos: Lamborghini Countach, Porsche 911 Turbo, Chevrolet Corvette o Lotus Esprit Turbo. Todos estaban en aquel juego que pude disfrutar poco después en un PC con gráfica Hércules. Sin color, sí, pero con el "realismo fotográfico" que me enamoró. Y aún hoy lo recuerdo con nostalgia. P

Test Drive

Test Drive



Amalio Gómez: Amalio Gómez:

“Me dijo, ¿a dónde “Me dijo, ¿a dónde

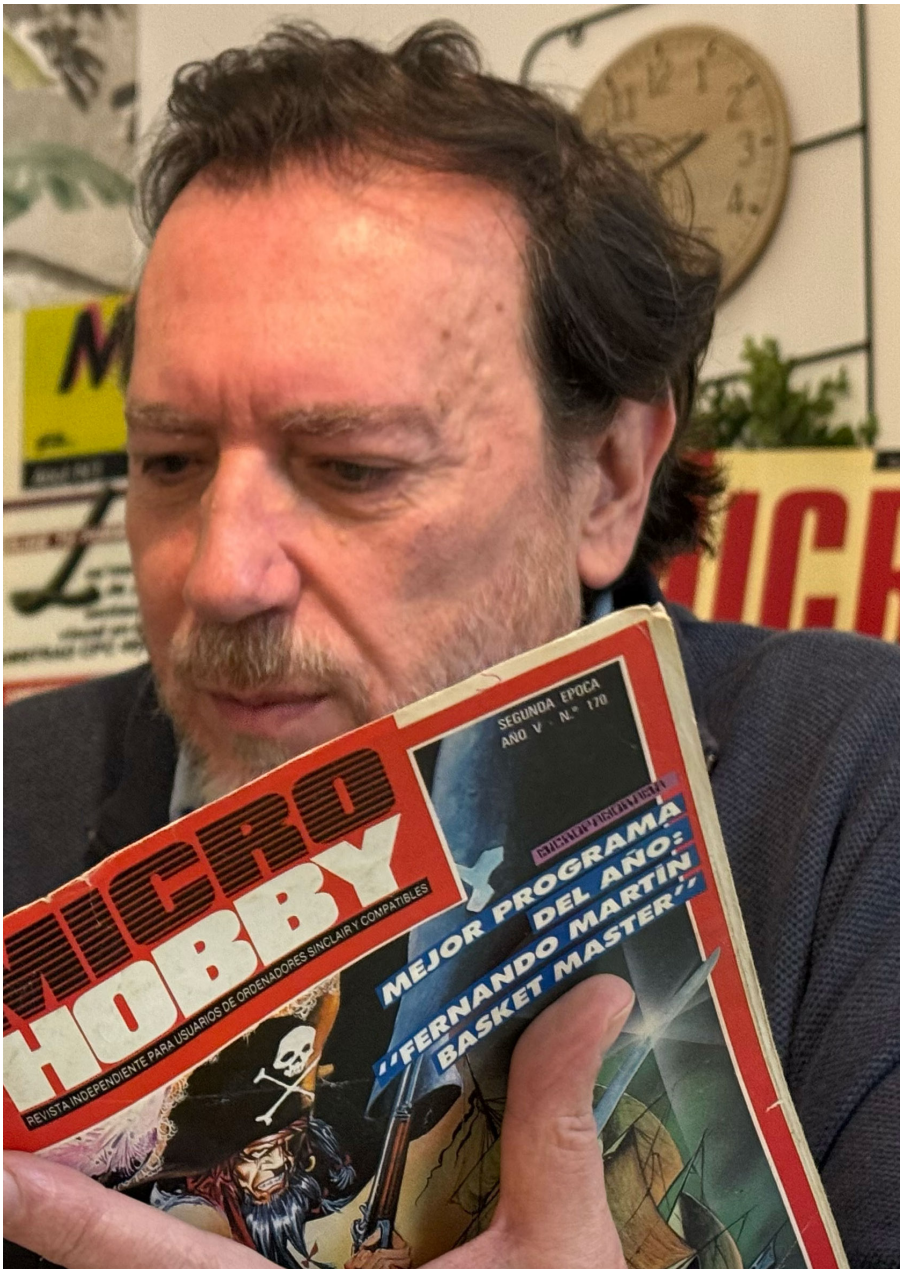
vas con ese gato?” vas con ese gato?”

Amalio Gómez es uno de los nombres íntimamente ligados a la prensa especializada de videojuegos en España. Repasamos con él al-gunos momentos clave de los últimos 40 años.

por Amalio Gómez es uno Os recordamos que estas de los nombres que páginas son un pequeño ex-seguro más recuer-tracto de la entrevista com-das de aquellos primeros pleta que tenéis en vídeo años de la prensa de los vi-en nuestra página web (He-deojuegos. Vinculado a Ho-choconpixels.com). José Luis Sanz bby Press desde mayo de 1985 hasta julio de 2012, no Cuéntanos cómo fue el lío solo formó parte de las pri- de la portada del número 1 meras redacciones de Mi- de Hobby Consolas, con croHobby o Micromanía, Bart Simpson, Sonic y un sino que a principios de los gato con botas, ¿no? P 90 comandó la revolución editorial que provocó la lle- En aquel momento, José gada de las consolas. Ignacio Gómez Centurión, Con motivo del número que era el dueño de la edi- tres de PIXELS hemos que-torial, tenía muy buena re- rido hablar con él y repasar lación con Andrew Bagney algunos de los instantes cla- (Director General de Erbe ve que se vivieron en aque- Software) y con Paco Pastor llos años de efervescencia (Director General de Sega informativa, con la creación España) se llevaba regu- de nuevas revistas, la rivalil-lar. Y entonces yo, que era dad entre editoriales o cómo como el segundo en este se trataron algunos temas proyecto, pues tenía mejor que han pasado a la historia relación con Paco Pastor.

como hitos de una manera Yo era un pipiolo y estaba de informar que no volverá entrando en el munde las nunca más. marcas y de los intere- >>

ENTREVISTA


MICRO HOBBY
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES
SEGUNDA EPOCA
AÑO V · N.º 170
MEJOR PROGRAMA DEL AÑO: "FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER"

Tenéis disponible en nuetra página web (hechoconpixels.com) el vídeo completo de la entrevista a nuestro querido Amalio Gómez.

ses comerciales y esas co- invitado para hacerle una En aquel momento Erbe sas. Entonces, bueno, pues entrevista al programador estaba distribuyendo Game digamos que yo vivía esta de Sonic. A Yuji Naka. Me Boy y digamos que era la batalla con total naturali- parecía interesante porque gran baza de Nintendo. dad y me hacía tanta gracia era un juego que iba a te- Pero hubo otro detalle que que no estaba preocupado. ner mucho impacto aunque fue determinante. Entonces Paco Pastor me a mí, he de confesar, que El juego de Los Simp-dice, “oye, que va a salir nunca me ha gustado. sons no es que fuera es-un juego de Sega que va a Entonces, en el número pecialmente bueno pero no ser la bomba, que esto va uno de Hobby Consolas era de Sega, que era de a marcar una época” y tal, teníamos pensado darle la lo que se trataba. Así que y se llamaba Sonic. Ade- portada. Todas las pruebas José Ignacio dijo, “vamos más Sega me llevó a Japón y todos los diseños se hi- a llevar Los Simpsons

cieron con Sonic en men- por dos motivos. Primero,

te pero entonces, cuando ¿dónde vas con ese gato?

faltaba poco para terminar Y segundo porque vamos

la revista me dijo José Ig- a regalar 1.000 Game Boy”

ENTREVISTA

nacio, “¿tienes una prue- (que nos daba Erbe). Ahí se

ba de la portada?”. Y yo acabó la discusión. le contesté que sí. “Pues

Tras esa reunión no hubo

tráemela que la veamos”. más que hablar. Como di-

Y entonces le llevo la por- rector entendí que iba a

tada con Sonic. Y esto no tener mucho más tirón que

lo olvidaré nunca porque solo “el gato”. Porque cla-

me dijo “Amalio, está muy ro, con Sonic en la portada

bien, pero no va a ser”. era evidente que no hubié-

“¿Qué va a ser entonces?” ramos podido regalar las

le dije, “pues Los Simp- 1.000 Game Boy. Y ahora

sons”, que salían también ese concurso es de los más

Recreación de la portada que no fue de HC nº1. P en aquellos días. recordados.

A fine day for tennis on your Spectrum

This is Wimbledon.

The home of British tennis, enjoying Britain's fine weather.

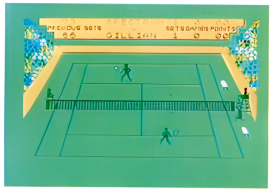
But this summer, things will be different. If rain stops play on court, you'll be able to carry on playing – with Sinclair's 'Match Point'.

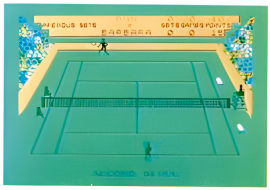
'Match Point' is one of six new, all-action programs for your Spectrum. It lets you play tennis against the computer, a friend, or just sit back and watch an exhibition match.

Enjoy all the features of tennis – backhand and forehand shots, lobs, drop-shots, volleys, a scoreboard ... even ball boys are on-call.

But good tennis strokes aren't everything. To win the Match Point Open Championship you'll need skill *and* tactics.

Luckily, though, you won't have to rely on the weather!





'Match Point' has been developed by Psion, one of the UK's top software houses.

You'll find it alongside Sinclair's other new titles – Stop the Express, Bubble Buster, Zipper Flipper, Eric and the Floaters and Driller Tanks – in the shops, today.

At £7.95, it's a real winner!

Selected Sinclair software lines are available from W.H. Smith computer stores, larger branches of Boots, John Menzies, Greens and most other software stockists nationwide.

Sinclair Research Ltd, Camberley (0276) 685311.

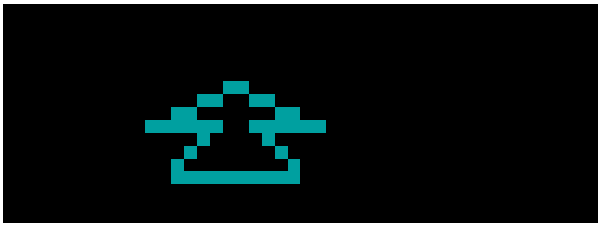
™ Sinclair, ZX and ZX Spectrum are Trade Marks of Sinclair Research Ltd.

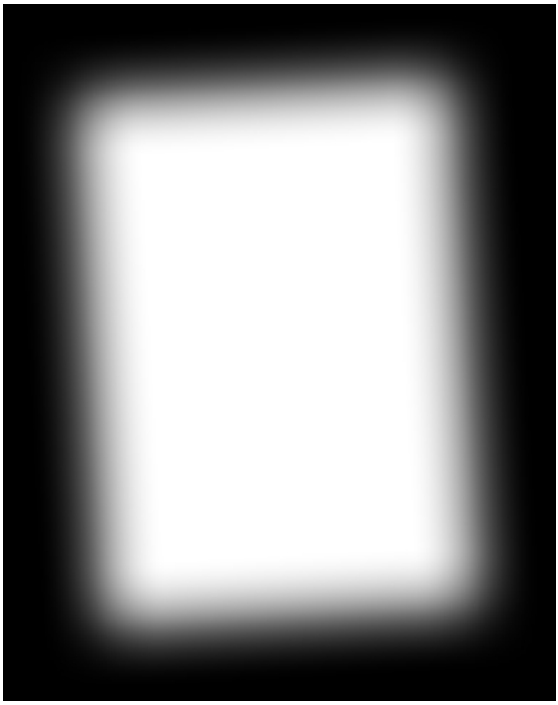
sinclair

Otro juego clásico de los ochenta que enamoró a un pequeñajo que no debe-

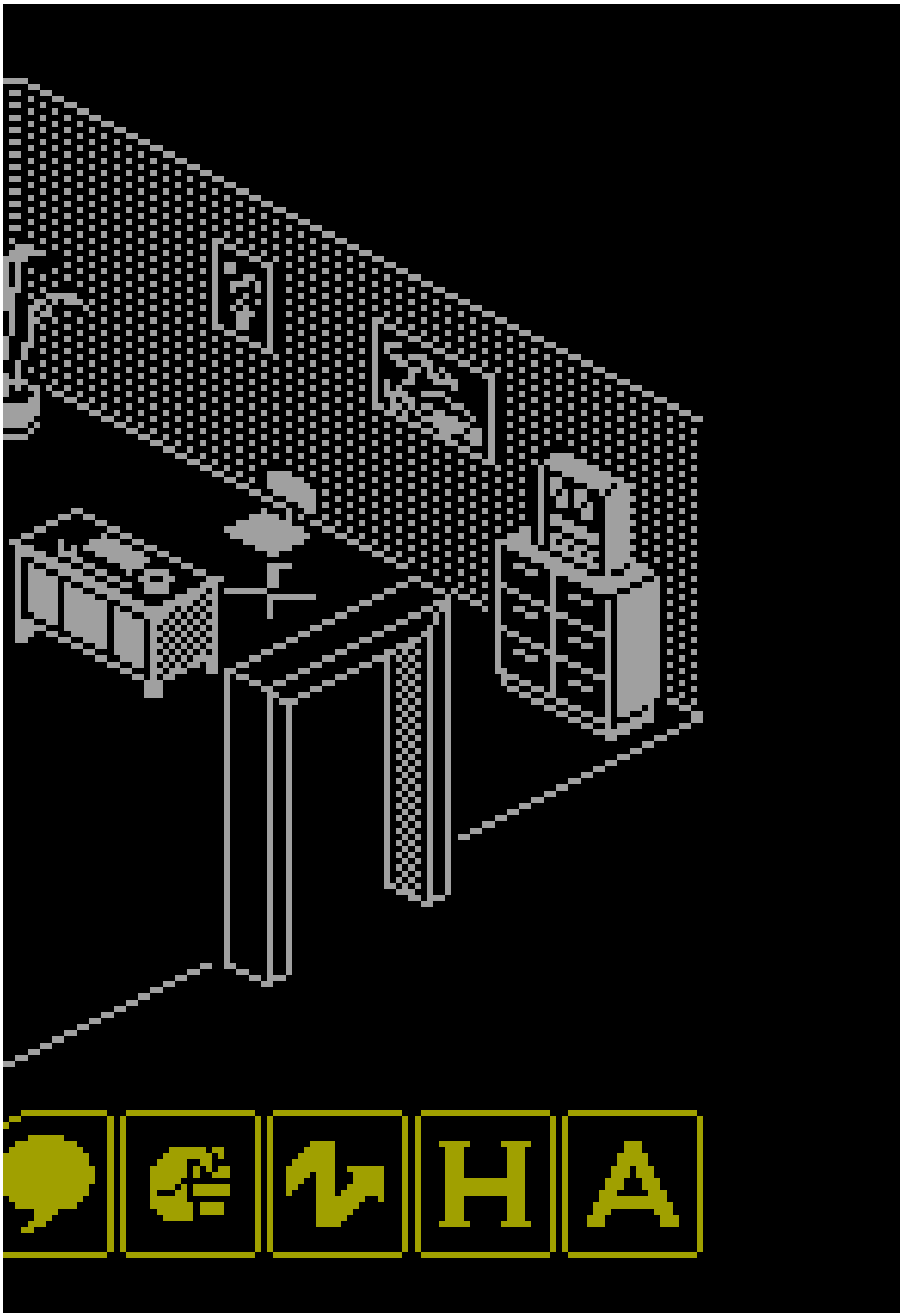
ría haber estado ahí, con un ZX Spectrum en las manos. Pero sus hermanos

mayores tuvieron mucha culpa de que su pasión se destara con un detective.

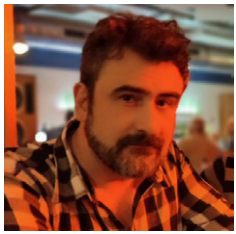




ME ROBÓ EL CORAZÓN



por Nacho Hdez.



¡Qué película!

En una mañana de otoño del año 1986, tras una visita rápida al rastro de Madrid para husmear entre las últimas novedades de Spectrum, apareció la carátula del juego Movie. En ella aparecía el hombre que quería ser de mayor: un detective con sombrero, gabardina, mirada desafiante y arma en ristre en un claro homenaje al cine negro. En la piel de un detective a lo Philip Marlowe, nuestro objetivo sería recuperar un microfilm en manos de unos mafiosos. Me-

diante una perspectiva isométrica, Movie nos retaba a explorar cada habitación y calle del juego encontrando pistas e interactuando con personajes. Si esto no valía, siempre podíamos avanzar a tiros para descubrir los secretos de la organización criminal.

La ambientación era puro cine: sombras en cada callejuela, gángsteres en gabardina y un tono serio que demostraba que en el mundo de los videojuegos, se podían contar historias complejas en menos de 48 KB. Y sí, me robó el corazón. P

© Locomalito / Maldita Castilla

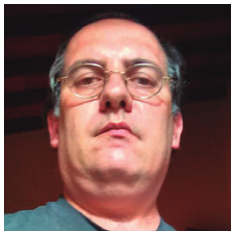
Locomalito, un producto de aquí

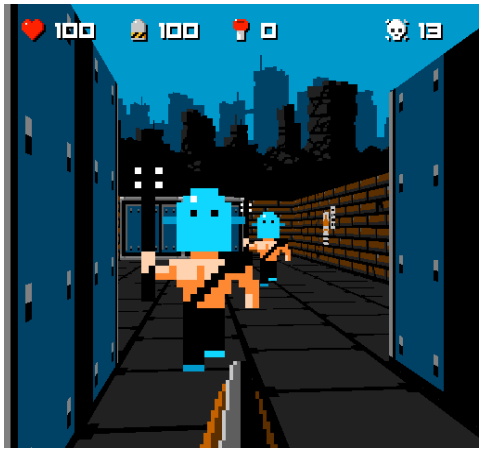
Leyendas de pasión

por los juegos retro

España es un país de Quijotes. De talento puro capaz de hacer frente a los más peligro-sos molinos de viento. Y si no, mirad...

por El software patrio o cuando haría sus dos pri- freeware producido meros minijuegos, Zneik España es tan anti- (un clon del juego de “la guo como los mismos or- serpiente”) y Blokanoid (un denadores, pero eso no Arkanoid muy minimalista): Raúl Montón quita para que no pueda sencillos, pero de brillante inaugurar este apartado de ejecución. leyendas con uno de los Su primer juego completo, desarrolladores al nacido de un experimento que más cariño se le con vistas en 3D sería 8Bit tiene actualmente, el Killer, una pequeña mara- señor Juan Antonio villa al estilo Wolfenstein, Becerra Vílchez, más pero al estilo NES, y que conocido por el apodo según el portal Indiegames. de Locomalito. com, era uno de los mejores A Juan le picó el gu- juegos del 2008. 8Bit Killer sanillo de los video- se inspiraba en grandes 8Bit Killer juegos allá por 2007, clásicos del cine y del >>





manga post-apocalíptico, sus lanzamientos “neo-re-
además de en juegos como tro”. Además, y gracias a
Contra, Mega Man o Bio- las colaboraciones con los
nic Commando. barceloneses de AbyLight,
Pero el verdadero recono- Locomalito y Gryzor rea-
cimiento para Locomalito lizaron versiones extendi-

go, Hydorah, un espectacu- (Super Hydorah) y Maldita Blokanoid
lar homenaje a la saga Ne- vendría con su siguiente jue- das y
DeLuxe de Hydorah

Castilla (Maldita Castilla

mesis/Gradius que como mera colaboración musical EX), con
muchísimo más él mismo dice, tiene “genes” entre Locomalito y Gry-
contenido que las originales.

de más de cien juegos shoo- zor87 (Javier García), a pe- La softgrafía
de Locoma-ters distintos a lo que habrá sar de que Javier ya se ha- lito
sigue creciendo con ho-

jugado en su vida. bía encargado del sonido en menajes a Master
System

Hydorah también marcó su minijuego Red Spheres, (Toxic Tomb) y al
MSX (Mu-

otro hito, ya que sería la pri- que no tenía música. tants From The
Deep). P

El particular estilo

de las producciones Mutants from the Deep del dúo, que sin ser

remakes directos de

nada, nos recuerdan a

decenas de juegos de

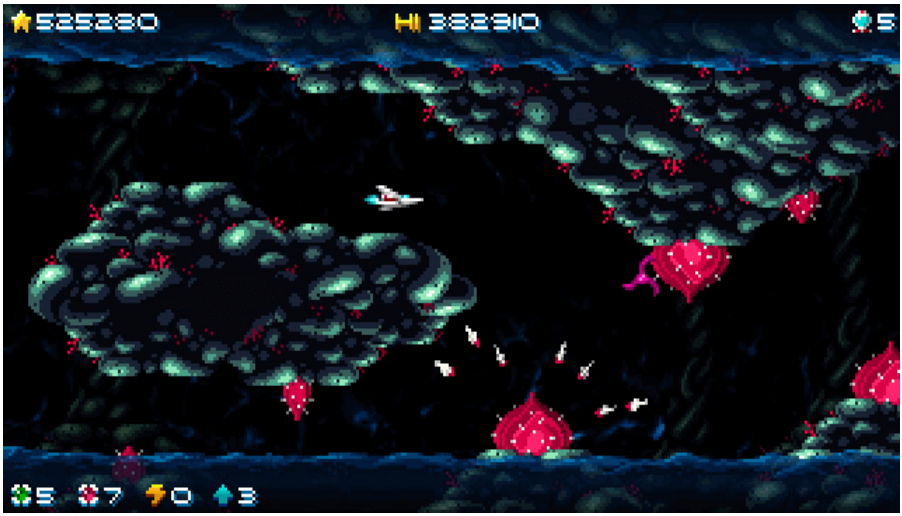
nuestra infancia, les

ha valido un estatus

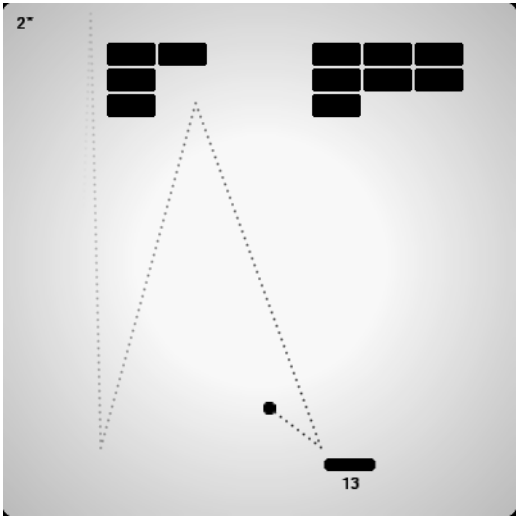
de leyendas entre los

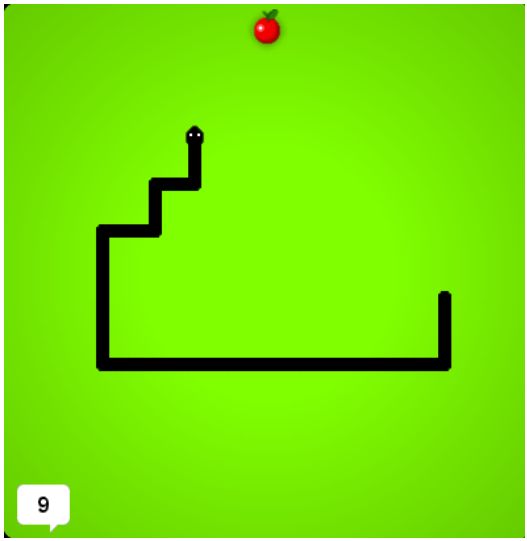
usuarios, que siguen

Zneik pasándolo pipa con



Hydorah | Este juego es uno de los momentos cumbre de Locomalito y un homenaje a los matamar-cianos con los que muchos nos criamos en los 80. Sobre todo de Konami.




9

SCORE
0002500
10
1

La sombra más La sombra más

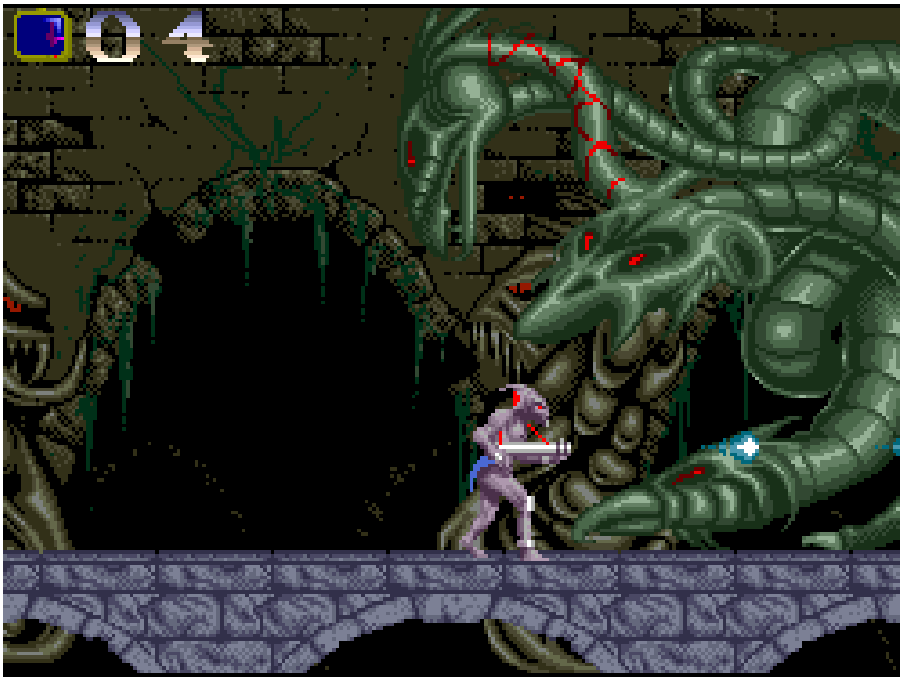
alargada del alargada del

CHACHIGAMES

videojuego videojuego

68

Shadow of the Beast | Cinco planos para el terreno, cinco para las nubes, un plano de vallas, otro de montañas y uno principal de árboles para gobernarlos a todos. Trece planos de scroll en la tierra de Commodore Amiga donde se extiende la Sombra… de la Bestia.



La obra de Reflections nació para demostrar que Amiga era mucho más potente que Atari

E ST y certificar el fin de la guerra de los 16 bits. n el universo del vi- respecto de Atari ST. deojuego hay mo- En ese momento, ya esta-mentos clave en los ban programando Ballistix

que surgen creaciones cuya para Psyclapse, sello eco-

por allá del propio juego. Obras ambas máquinas. Después
Marcos García de una influencia tal que son sombra se extiende
más nómico de Psygnosis, en

de profundizar en el avan-

capaces de generar o cul- zado hardware de Amiga

minar ciclos, de sentar las y testar rutinas avanzadas

bases del futuro y hacer que de “scroll parallax”, elabo-todo lo anterior resulte obso- raron una demo técnica que

leto. Es el caso de Shadow mostraron por sorpresa en

of the Beast, el “tech-chan- las oficinas de Psygnosis.

ger” de Amiga que acabó Esa demo era prácticamen-con la legendaria guerra de te el primer nivel de Beast

los 16 bits a golpe de puro / Shadow of the Beast. La

hardware. Pero retroceda- distribuidora de Liverpool >> mos a finales de los

80, a la ciudad inglesa

de Newcastle. Martin Edmondson, uno de los cofundadores de Reflections y Brian Howarth, de 21 y 20 años, quieren demostrar el poderío técnico del Commodore Amiga

el manual y una imperio Atari ST, sustentado bonita camiseta. por una buena base instala-Su precio ascen- da, precio más asequible y día a 34,99 libras, potentes packs comenzó su muy por encima declive. Amiga había dado el del rango habi- paso

definitivo para demos-

tual entre 19,99 y trar la potencia exclusiva de

24,99. Pero la oca- su hardware.
sión lo merecía,

aquella caja quedó Reflections: el

se frotó los ojos y comenzó a en la retina de toda una ge- paraíso tecnológico

trazar un amplio y ambicioso neración. Admirar la impac-

plan de ataque. tante ilustración de Roger La obra de Edmondson y

Dean y observar las pan- Howarth, más un inspiradí-

Una sombra se tallas e info del juego de su simo David Whittaker en la

cierne sobre el ST parte posterior te trasladaba banda sonora,
vio la luz tras

a un mundo de lujo y desen- nueve meses de trabajo. El

El 20 de octubre de 1989, freno. Shadow of the Beast resultado, un "tour de force"

Shadow of the Beast fue hipnotizaba incluso antes audiovisual sin precedentes.

lanzado para Amiga, tam- de jugarlo. Misión cumplida, El propio Edmondson reco-

bién se mencionaba una Beast se había convertido noció que su objetivo era su-

futura versión para Atari ST. en auténtico objeto de deseo. perar a las coin-ops del mo-

Psygnosis hizo su particular Por si fuera poco, había mento, y bien que lo hizo, al

magia con una caja premium "demos" en tiendas y esca- menos técnicamente. Un ma-

tamaño XXL que incluía parates, convirtiéndose en peado formado por el equiva-

los dos discos del juego, la envidia de los usuarios lente a 350 pantallas, 128 co-

del resto de platafor- lores, 13 planos de scroll, 3,5

mas, a mí me pasó. El megabytes de memoria total, efecto vende- máqui- tasa de refresco de 50/60hz

nas surtió efecto y el y de muestreo musical > >

Shadow of the Beast | Las cifras de la criatura de Reflections te dejaban sin respiración: 3,5 megas de me-moria total, 128 colores, 13 planos de scroll, 850 KB de audio, 2,2 megas de gráficos, 132 enemigos, 50/60hz, sprites máximos de 220x150…

Psygnosis proudly present the ultimate in entertainment software:

SHADOW OF THE BEAST

The game that takes your computer into a totally new dimension

Shadow of the Beast is the most stunning 16-bit game you've ever played - a game that pushes your computer's features further than you ever thought they could go. ***Shadow of the Beast*** boasts the most incredible high-speed parallax scrolling ever seen. It will confront you with **132** different and vicious monsters, all as arcade-quality fully animated sprites. You will be dazzled by the **128** colours appearing simultaneously on screen and backed by the **900K** of atmospheric soundtrack. And you'll be completely hooked by ***Shadow of the Beast's*** **350** screens of fast and furious action. So prepare for an experience you will never forget . . .

Kidnapped as a child by the evil Beast-Mages, you have been transformed into a creature of fearsome power, agility and strength. In this guise you faithfully serve the Beast and his cohorts for many years as their warrior-messenger. Until one day you discover an awful secret - the truth about your past . . . a truth that drives you wild with anger and leads you on a trail of bloody revenge against your masters. Now the time has come to enter the ***Shadow of the Beast!***

Your task is to fight your way through hostile country to the heart of the enemy's stronghold, where you will face your ultimate adversary. Along the way you will encounter an awesome array of monsters and traps. Be ruthless, be quick . . . for only the strongest and toughest can hope to survive.

Prepare to live by your wits, relying on split-second reactions and ingenuity. Combat the diabolical creatures. Dodge the deadly plant-life. Overcome the devious traps. Find and use the long-lost artefacts. Feel the adrenalin pumping through your joystick hand as the blood pounds in your heart and the tension becomes almost unbearable . . .

Prepare to enter ***The Shadow of the Beast!***

PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY

©PSYGNOSIS LTD 1989 MANUFACTURED IN THE UK.

SUPERB FREE 'T' SHIRT

ENCLOSED WITH EVERY GAME

ORIGINAL UNIQUE ROGER DEAN DESIGN

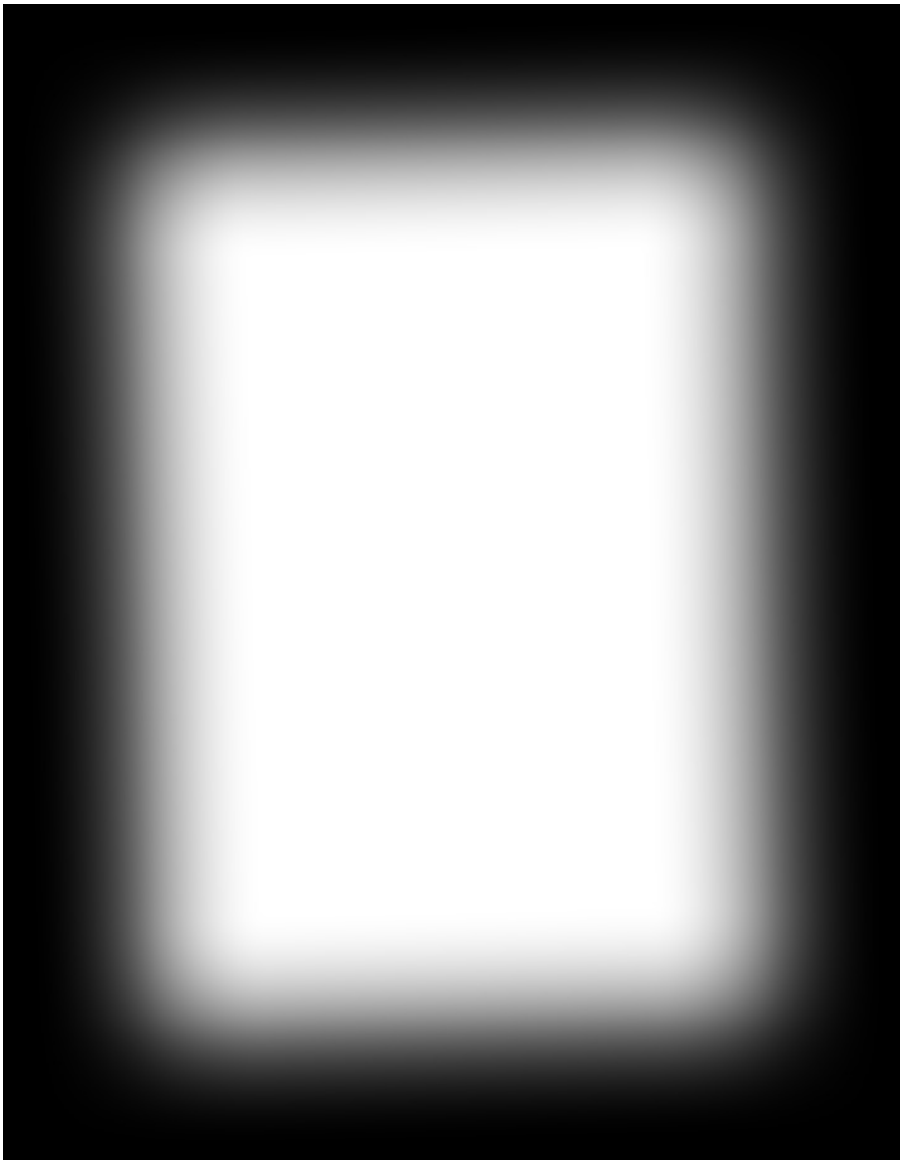
THE BEAST IS AMONG US

This is it - A whole new dimension in computer games.

- 50 frames per second arcade quality scroll
- 350 screens
- 132 unique monsters
- 13 levels of parallax scrolling
- 900K of emotive music
- 2Mb of graphics compressed in two disks

A TRULY **MASSIVE** GAME FOR THE AMIGA 500, 1000, 2000 & ATARI ST.

SCREEN SHOTS FROM THE AMIGA VERSION



CHACHIGAMES

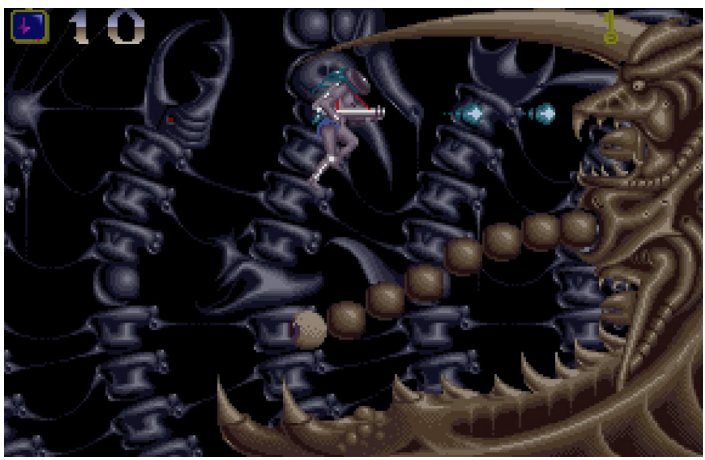
Shadow of the Beast, tantos ports como planos de scroll

Su alargada sombra como “tech-changer” en Amiga le ayudó ser adaptado en casi todos los sistemas existen-tes. Desde un cuestionable port de Atari ST, firmado por Eldritch “the Cat”, hasta las versiones

Japón y USA de PC Engine Super CD-ROM2, pasando por ordenadores de 8 bits (ZX Spectrum, CPC y Commodore 64), dos ports de Mega Drive, FM Towns, Lynx y Master System. Las versiones de SNES y ordenadores Atari de 8 bits no se comercializaron y NES cuenta con una demo técnica.

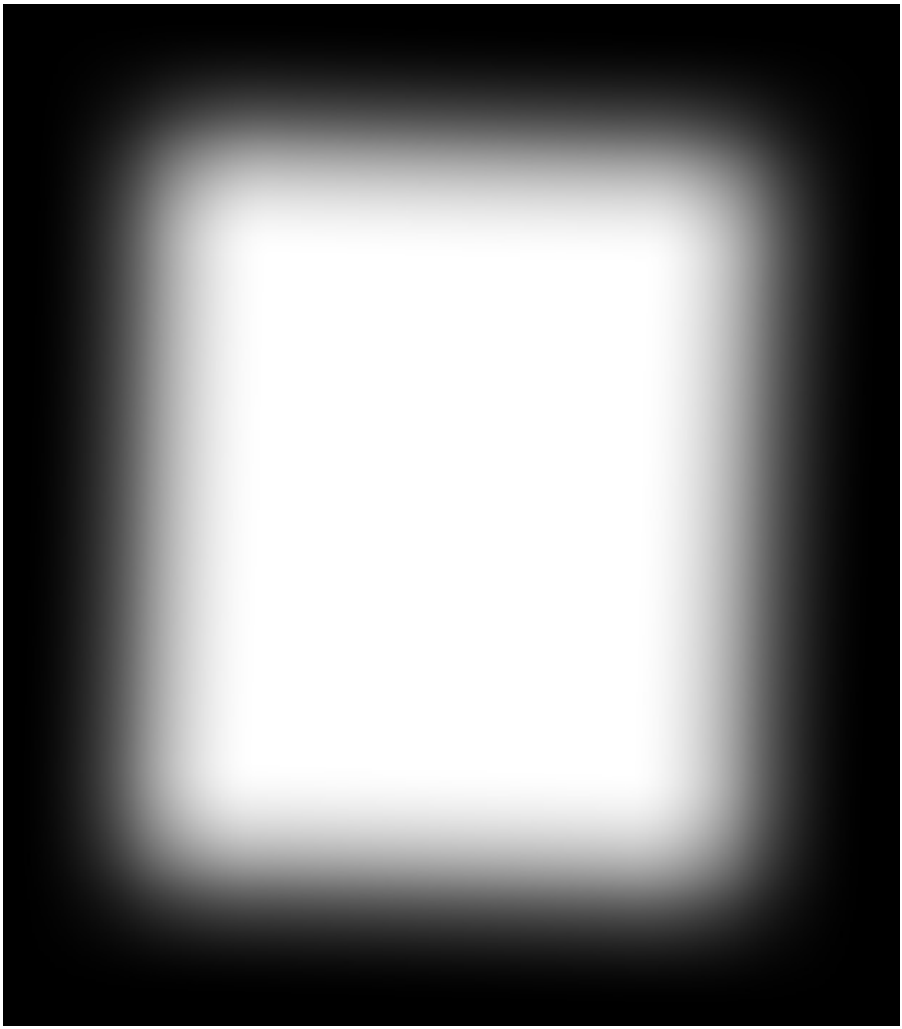
Atari 8 bits. Atari ST.

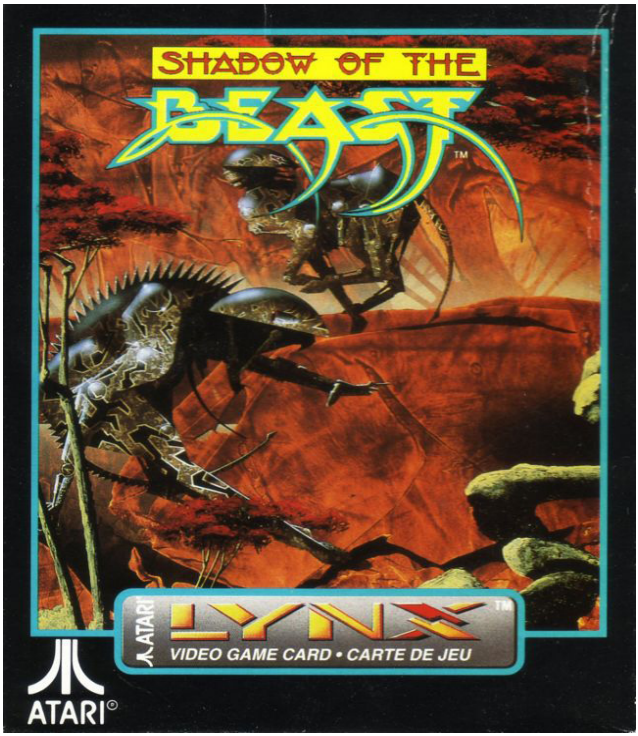
de la batalla definitiva. 96, todos alabaron su apar-



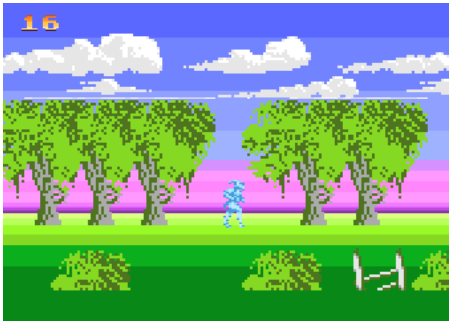
Se acababa un ciclo tado técnico y en menor
engañoso, comenza- medida el jugable. Pero tal
ba una nueva etapa. vez su misión no fue compe-
Si querías disfrutar del tir en esto último, para eso
mejor software tenías ya había otros. Su destino
que emigrar a Amiga. era demostrar que su poder
y nervio tecnológico estaban
¿Jugabilidad a prueba por encima del resto. Solo
de sombras? eso le bastó para ser único,
de 20khz… algo difícil de ex- legendario, inolvidable, ma-

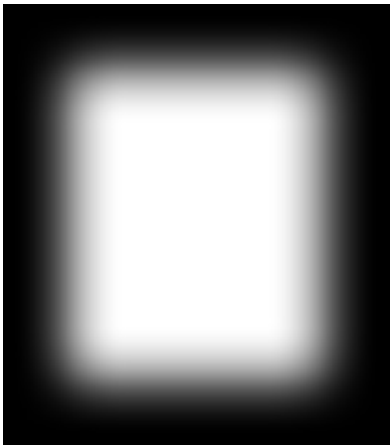
plicar con palabras y que te Este ejercicio de fascinación jestuoso, hipnótico y generar hipnotizaba visual y auditiva- e hipnosis, acompañado por una decena de ports oficiales, mente al instante. La intro del la nueva teoría del parala- un legado de dos entregas juego con la música de fondo, je universal y su pulsante más, y un remake en PS4 la ilustración de Roger Dean banda sonora, no fueron ca- que rindió un merecido ho-en alta resolución, la pantalla paces de ocultar una jugabili- menaje a un juego que, con-principal con ese maravilloso dad exigente e injusta. Había cebido como demo técnica, scroll infinito en el que con- que aprenderse de memoria terminó ganando la guerra de vivían a la perfección tierra, dónde y cuándo aparecían los los 16 bits él solito. P árboles, montañas, nubes, enemigos y tener una lunas, misteriosos dirigibles, habilidad, paciencia y degradados del cielo… Un precisión milimétricas cúmulo de sensaciones y para avanzar: comple-percepciones que hoy día to- tarlo era casi imposible. davía ponen la piel de galli- Al Sr. Edmondson se le na. El daño a los usuarios de fue la mano. Atari ST ya estaba hecho y La prensa del mo- los tambores de guerra de 16 mento le otorgó pun-bits proclamaron al ganador tuaciones entre 59 y




SHADOW OF THE
BEAST
ATARI
LYNX
VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU
ATARI©

28
BEAST


16



WINNER OF SIX
INTERNATIONAL
AWARDS
SHADOW OF THE
BEAST
PSYCHOSIS

Año I Número 1 - 325 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

SONIC

EL NUEVO HÉROE DE SE

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

EXCLUSIVA

LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

SUPER M

DESPLEGA

BATMAN

Poster Gigante

SONIC

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!

Trucos para tus juegos favoritos

Las novedades más atómicas:

- SPIDERMAN

Mega Concurso

REGALAMOS

REPORTAJE

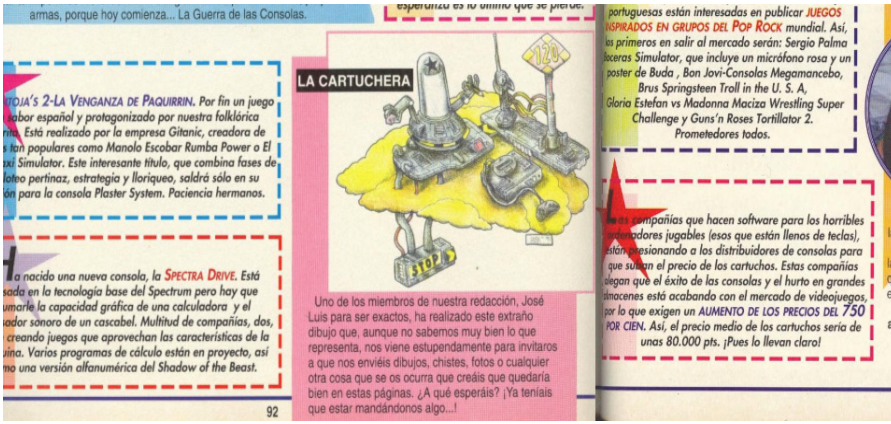
Ese dibujo que no entendió el director de Hobby Consolas

En el número 1 de Hobby Consolas no había dibujos de los lectores, así que un servidor tuvo que apañárselas y crear uno de ejemplo

Cuando se hace un número uno de una ya no recuerdo, y me puse a dibujar sobre un folio en blanco. Tiempos analógicos. cuando decides que los lec- para los futuros artistas en ciernes. lápiz, rotuladores o pinturas, revista hay muchas cosas por definir, pero

tores podrán mandarte sus Mega Drive
inspiró dibujos en una sección lla- el
dichoso dibujito mada La Cartuchera, ocurre

que no hay nada que publi- El caso es que en aquel


armas, porque hoy comienza... La Guerra de las Consolas.

...OJA'S 2-LA VENGANZA DE PAQUIRRIN. Por fin un juego ...sabor español y protagonizado por nuestra folklórica ...ta. Está realizado por la empresa Gitanic, creadora de ...s tan populares como Manolo Escobar Rumba Power o El ...xi Simulator. Este interesante título, que combina fases de ...loteo pertinaz, estrategia y lloriqueo, saldrá sólo en su ...ón para la consola Plaster System. Paciencia hermanos.

...a nacido una nueva consola, la SPECTRA DRIVE. Está ...sada en la tecnología base del Spectrum pero hay que ...umarle la capacidad gráfica de una calculadora y el ...ador sonoro de un cascabel. Multitud de compañías, dos, ...creando juegos que aprovechan las características de la ...ina. Varios programas de cálculo están en proyecto, así ...no una versión alfanumérica del Shadow of the Beast.

92

LA CARTUCHERA

Uno de los miembros de nuestra redacción, José Luis para ser exactos, ha realizado este extraño dibujo que, aunque no sabemos muy bien lo que representa, nos viene estupendamente para invitaros a que nos enviéis dibujos, chistes, fotos o cualquier otra cosa que se os ocurra que creáis que quedaría bien en estas páginas. ¿A qué esperáis? ¡Ya teníais que estar mandándonos algo...!

portuguesas están interesadas en publicar JUEGOS INSPIRADOS EN GRUPOS DEL POP ROCK mundial. Así, los primeros en salir al mercado serán: Sergio Palma Boceras Simulator, que incluye un micrófono rosa y un poster de Buda , Bon Jovi-Consolas Megamancebo, Brus Springsteen Troll in the U. S. A, Gloria Estefan vs Madonna Maciza Wrestling Super Challenge y Guns'n Roses Tortillator 2. Prometedores todos.

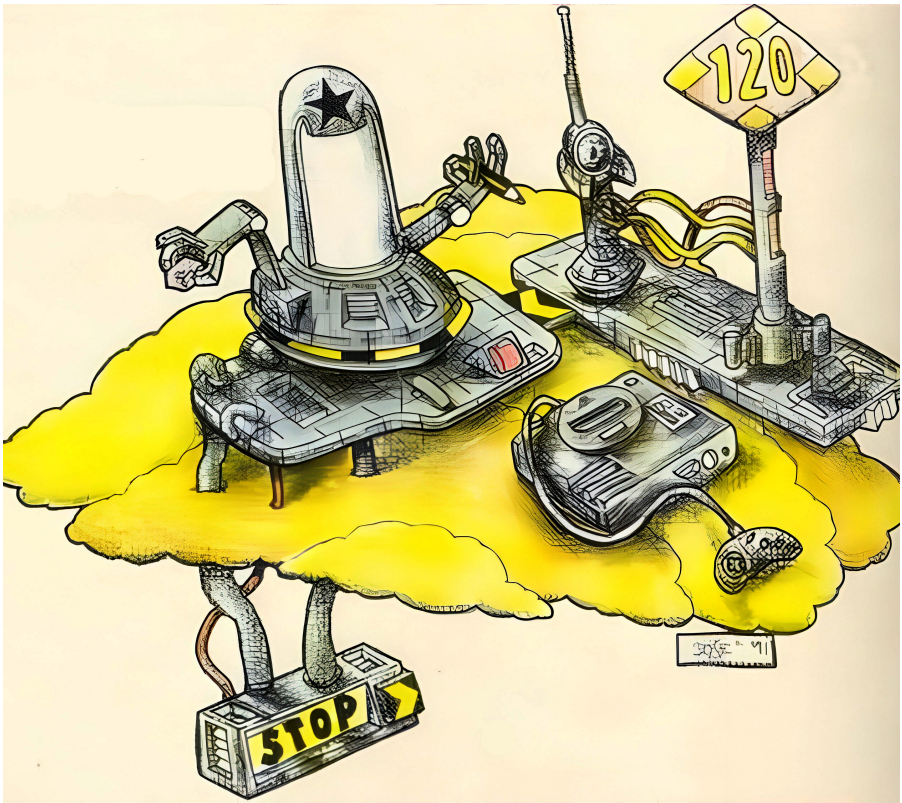
...as compañías que hacen software para los horribles ...ordenadores jugables (esos que están llenos de teclas), ...están presionando a los distribuidores de consolas para que suban el precio de los cartuchos. Estas compañías alegan que el éxito de las consolas y el hurto en grandes almacenes está acabando con el mercado de videojuegos, por lo que exigen un AUMENTO DE LOS PRECIOS DEL 750 POR CIEN. Así, el precio medio de los cartuchos sería de unas 80.000 pts. ¡Pues lo llevan claro!

por José Luis Sanz car en esas primeras pági- verano de 1991 muchos

nas. Eso es, precisamente, quedamos prendados de lo que pasó cuando en el Mega Drive. Nos habíamos verano de 1991 estábamos comprado una y corría por haciendo la primera Hobby sus chips aquel mágico Consolas, que alguien tenía primer Sonic, así que lle-que suplantar a los futuros gué a pensar que aquella artistas en ciernes. máquina sería capaz de

Ese "alguien" me tocó a cosas increíbles, empujada

mí, porque ya había demos- por su todopoderoso proce-trado ciertas habilidades sador Motorola 68000. (limitadas) para el dibujo. Por su culpa imaginé una Así que me puse manos a la escena en mi cabeza: en un obra al volver a casa. Cogí futuro cercano, un poli- >>



Leyenda del dibujo en cuestión

2

REPORTAJE

3

6

1

5

Hobby Consolas #1 | La explicación del dibujo era sencilla: 1 policía del futuro, con IA y automatizado,

como serán en el 2431; 2 radar inteligente del futuro que detecta la velocidad del vehículo (o consola que se acerca); 3 señal que indica cuál es la velocidad máxima permitida (de procesador –parábola,

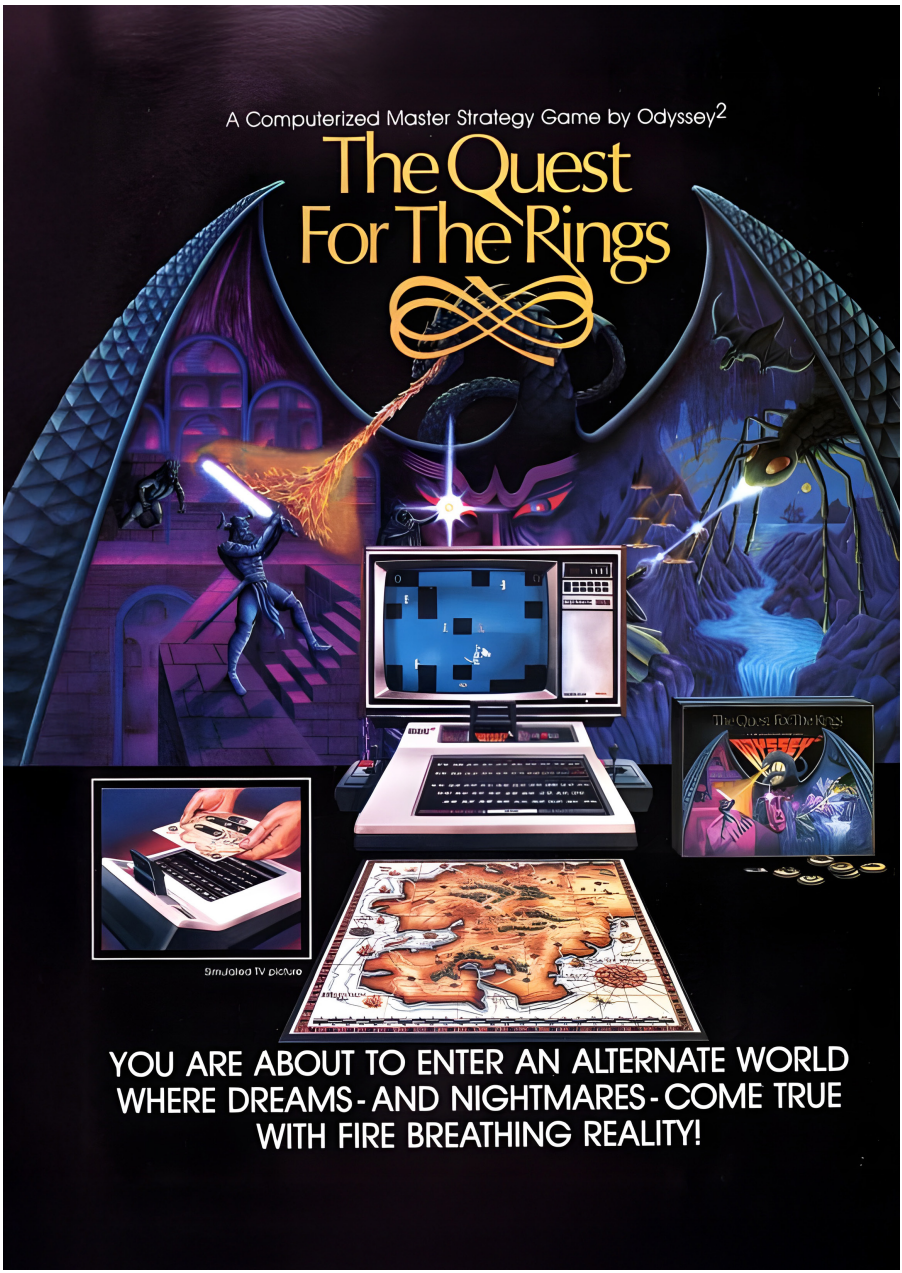
hipérbole de la potencia del 68.000 en aquellos años); 4 Mega Drive detenida por orden del policía del

futuro por rebasar la velocidad máxima permitida; 5 señal coercitiva para que la consola se detenga en

la zona que le pide el policía del futuro; 6 lápiz inteligente con el el que policía apunta la denuncia. Fin.

cía robotizado caza al vuelo entendió qué significaba. No en una autopista espacial lo veía pero aun así pensó a la consola circulando por que serviría como ejemplo encima de la velocidad per- para los futuros lectores. Y lo mitida. Así que como man- dejó claro en las páginas de dan las sagradas escrituras aquella primera Hobby Con- de la Guardia Civil de Trá- solas: “uno de los miembros fico, multa al canto. Y de ahí de la redacción [...] ha reali- nació aquel primer dibujo de zado este extraño dibujo [...] La Cartuchera. Así de sim- que no sabemos muy bien ple y sencillo, pero no para qué significa”. ¿Vosotros lo Amalio. Mi director. Desde entendéis? ¡Si es que soy

el primer minuto Amalio no un incomprendido! P



Además de la revista en papel, PIXELS ofrece a todos los que compren cualquiera de las edicio-

nes vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de hechoconpixels.com. A

continuación te detallamos cómo puedes acceder de forma fácil a todo ese contenido extra.

Si has comprado la revista en

Al comprar la revista en la web oficial de la Editorial GamePress tendrás el usuario creado den-

tro de nuestro sitio oficial, de forma automática, por lo que solo tienes que seguir los pasos que te

detallamos a continuación.

Lo primero que tienes que hacer es ir a nuestra web oficial, a Hechoconpixels.com. Si ya com-

praste el primer número de PIXELS y viste sus vídeos no debes hacer nada, porque tu usuario ya

CÓMO VER LOS VÍDEOS

estará activo. Pero si no es así, sigue los pasos que te comentamos a continuación:

1 Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del usuario de la web.

2 Indica que quieres recuperar la contraseña de tu usuario.

3 Escribe la misma dirección de correo electrónico que utilizaste para comprar la revista en

la web de la Editorial GamePress (si es otra escríbemos a soporte@hechoconpixels.com).

4 Pulsa en el botón de Obtener una contraseña nueva.

A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada (*) con el enlace

para resetear esa contraseña. Luego define el nuevo password que quieres tener y vuelve a la

web para iniciar sesión. Ya podrás ver los vídeos correspondientes a este número.

(*) Si el email ves que tarda en llegar, verifica que no ha ido a parar a la carpeta de SPAM.

Si has comprado la revista en otro punto de venta

PIXELS se vende principalmente en la web oficial de la Editorial GamePress pero existen otras opciones en ciertos puntos de venta que han solicitado tener unidades de la Collector's Edition para sus clientes. En estos casos, recuerda que solo puedes comprar esas revistas sueltas por lo que no podrás suscribirte y conseguir la lámina exclusiva dibujada por Jesús Martínez del Vas.

Esos puntos de venta físicos, a día de hoy, son:

Ibi (Alicante) Barcelona Museo Arcade Vintage Super Boniato Antigua Fábrica de Juguetes Rico, C. de la Granja, 6-8, local derecho Carrer les Eres, 74 Valdepeñas (Ciudad Real) Madrid Valdegamers Kaoto Store Calle Juan Alcaide, 29 C. del Barco, 18, Local Izquierda, Centro También podéis adquirir la revista en Templo del Arcade eventos de retrogaming, en el stand de C. Orión, 1 (Griñón) GamePress en citas como las de Alican-

te, Barcelona, Parla, Alcorcón, etc.

Alta del nuevo usuario

Para poder contar con tu usuario debes ponerte en contacto con la revista para que te podamos dar de alta en la web y, así, puedas tener acceso a los vídeos de este número.

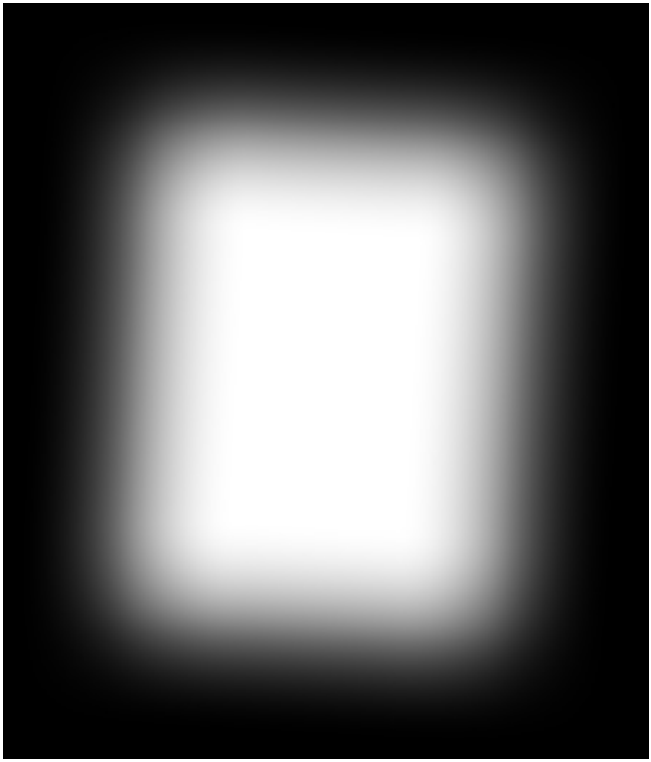
Debes escribirnos vía email a la dirección: soporte@hechoconpixels.com

En el correo electrónico debes:

• Escribir en el asunto "Alta usuario web Hechoconpixels". • Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

A continuación daremos de alta tu usuario y solo tienes que iniciar el proceso de activación defi-niendo una nueva contraseña, tal y como te explicamos en la página 76, a partir del punto .

Cómo leer la edición digital de PIXELS

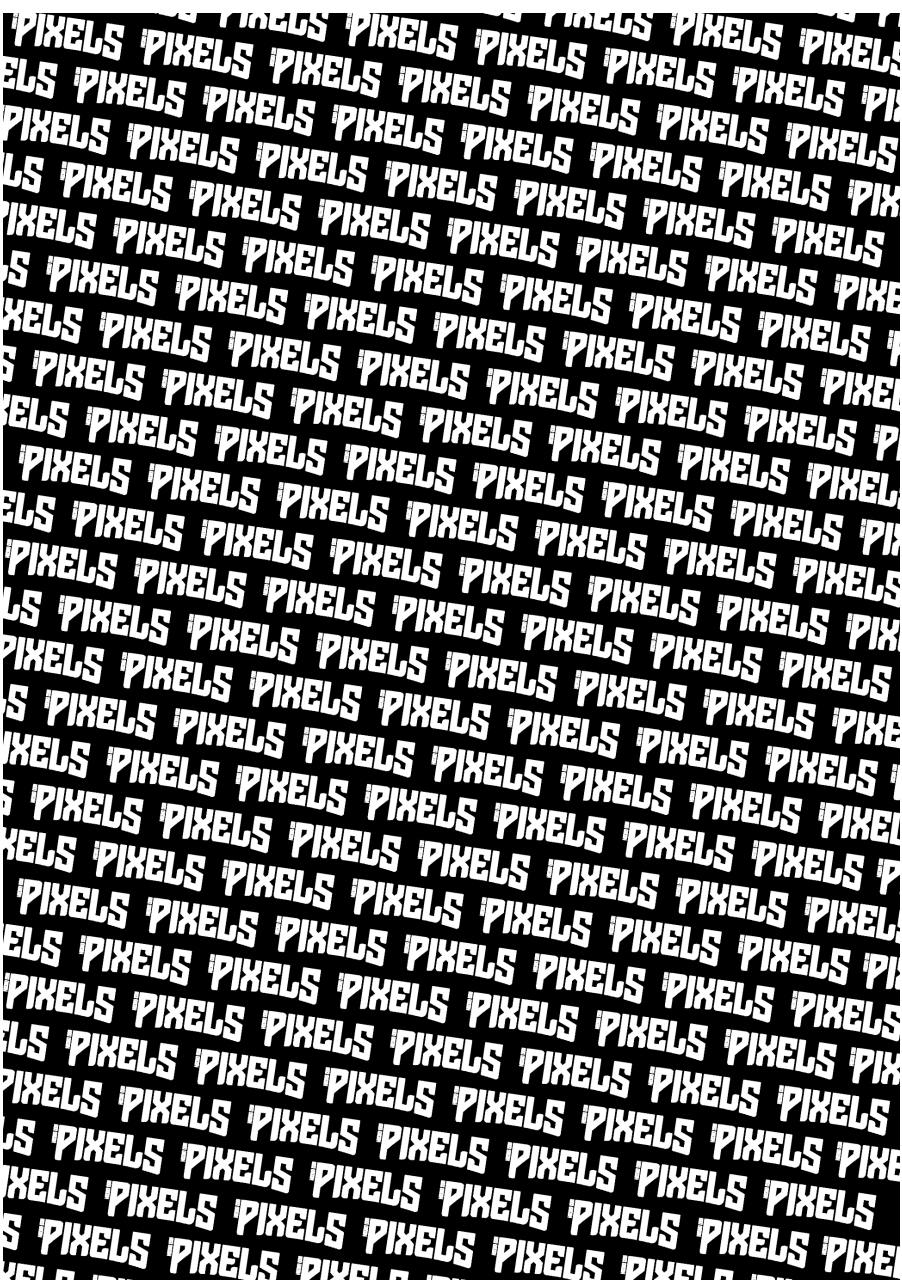


Si has comprado en la web oficial de Gamepress alguna de las edi-ciones que dan acceso a la versión digital de PIXELS (ediciones Digital, Deluxe y Collector's), recuerda que la tendrás disponible para descarga en tu área personal en el momento en el que comiencen los envíos de la versión papel. Nunca antes.

Si no has comprado la revista en Gamepress y quieres tener acceso a la revista en formato digital, recuerda escribirnos vía email a la dirección de soporte de la editorial: soporte@hechoconpixels.com

En el correo electrónico debes:

• Escribir en el asunto “Acceso edición digital de PIXELS”. • Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

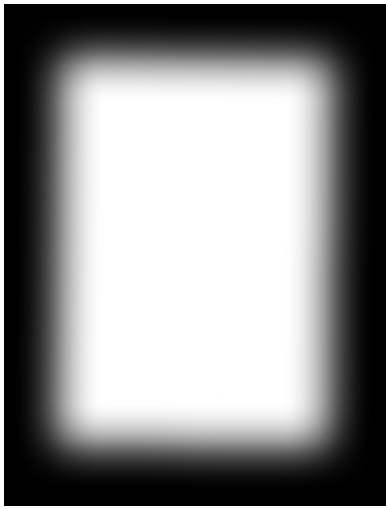


Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

Abel Martínez Mecina Ángel Reyes Oliva García Daniel Escalante Osuna Abraham Pérez Pérez Antonio Elvira Domínguez Daniel Expósito Zafra Acaymo Navarro Cerpa Antonio Iniesta Tresaco Daniel García Molina Adolfo Fernández López Antonio Jesús García Fdez. Daniel Olcina Momplet Adonay González Darías Antonio Jesús Moreno Carmona Daniel Ordovás Pascual Adrián Cuervo González Antonio Luis Carretero Márquez Daniel Rico Alejos-Pita Adrián Villa

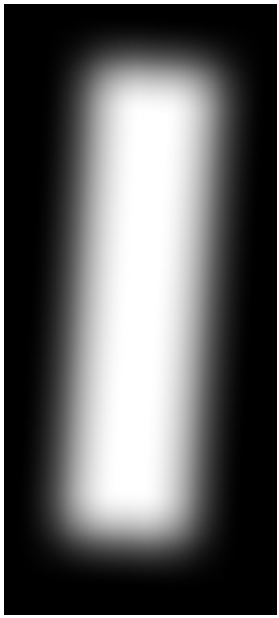
Muñoz Antonio Muñoz Arévalo Daniel Rodríguez Madrid Agustín Jurado Méndez Antonio Ortiz Medina Daniel Salvador Krannich Román Alba Pendón Sanabria Antonio Pérez Soler Daniel Vega Rodríguez Albert Mercadé Casanova Antonio Sánchez De Vega Darío Martín Sánchez Alberto Abenza Arturo Blanco Pereiro David 'XaX' Santos Chaves Alberto Conde Beñat González Aberasturi David Blánquez Yeste Alberto Escolano Sánchez Benjamín Mañas Cárdenas David Calvo Alegría Alberto Navarro Cantavella Bernardo Martínez David Cid Feijóo Aleix Miró García Bernat Rodríguez Caldú David Fernández Sanz Alejandro Corral Granados Borja Garate Maidagan David Herrero Valle Alejandro Llin Sanz Borja Pérez Rodríguez David Pérez Arribas Alejandro Muñoz Paniagua Carlos Cobián Campillo David Romero Tobar Alejandro Valverde Miranda Carlos Crespo Ochoa David Vega García Álex Gil Sánchez Carlos Durán David Vega Nevares Álex Zapatero Lozano Carlos González Morcillo David Vega Vandenbempt Alfonso Nistal Herrera Carlos Insua De La Fuente Davirra Alfredo Gallego Trillo Carlos Miguel Iranzo Sabater Diego García Sánchez Alfredo Lamana Riu (Ilersap) Carlos Rubio García Diego Lorenzana Suárez

Álvaro Arroyo Camacho Carlos Urbano Corrochano Diego Vicente Garitas Álvaro Lozano Rodríguez Carlos Vidal Rodríguez Dimas Sánchez Cremades Amado Sánchez González César Karam Palos Eduard Morales Surribas Andrés Antolín Osuna César Prados González Eduardo Briz Merino Andrés Palomares Cipriano Sánchez Herraiz Eduardo Falla Ramón Andrés Pardo García Cristian Almendros Hatesaul Eduardo Hernández García Ángel De La Torre García Cristian Belzunces Emilio Adá Nogueira Ángel García García Cristian Cabezas Guerrero Emilio Arias Ángel Gómez De La Peña Cristo Viera Jerez Emilio Neira Figaredo Ángel Mateos Martínez Dani Merino Justo Enrique Condo Ángel Pastor Sánchez Daniel Barragán Enrique Navarro Sancho

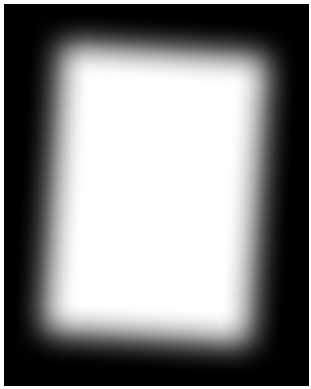


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND

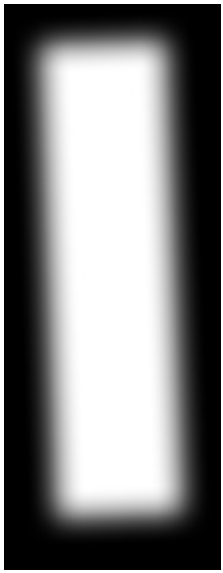
PIXELS
03
PELEAS COMO
UNA VACA



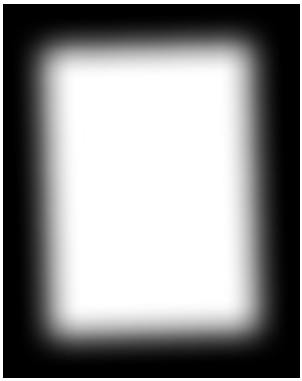
PIXELS
CARA B
44 EL MEJOR TRABAJO DEL MUNDO
por José E. Barbero
52 NINTENDO GAMECUBE
por Sergio García
60 ENTREVISTA AMALIO GÓMEZ
por José Luis Sanz
68 SHADOW OF THE BEAST
por Marcos García
72 HOBBY CONSOLAS 001
por José Luis Sanz
IX



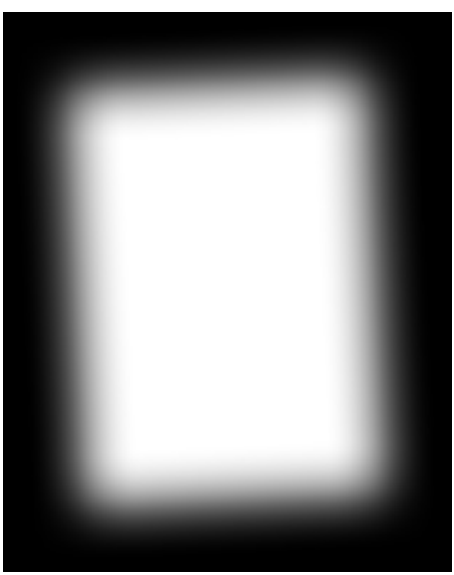
Consolero enmascarado
2025
micromanía
97
Puntuación favorita
3
Fuerza
5
Trabajo
8
Redacción
9
Gamer



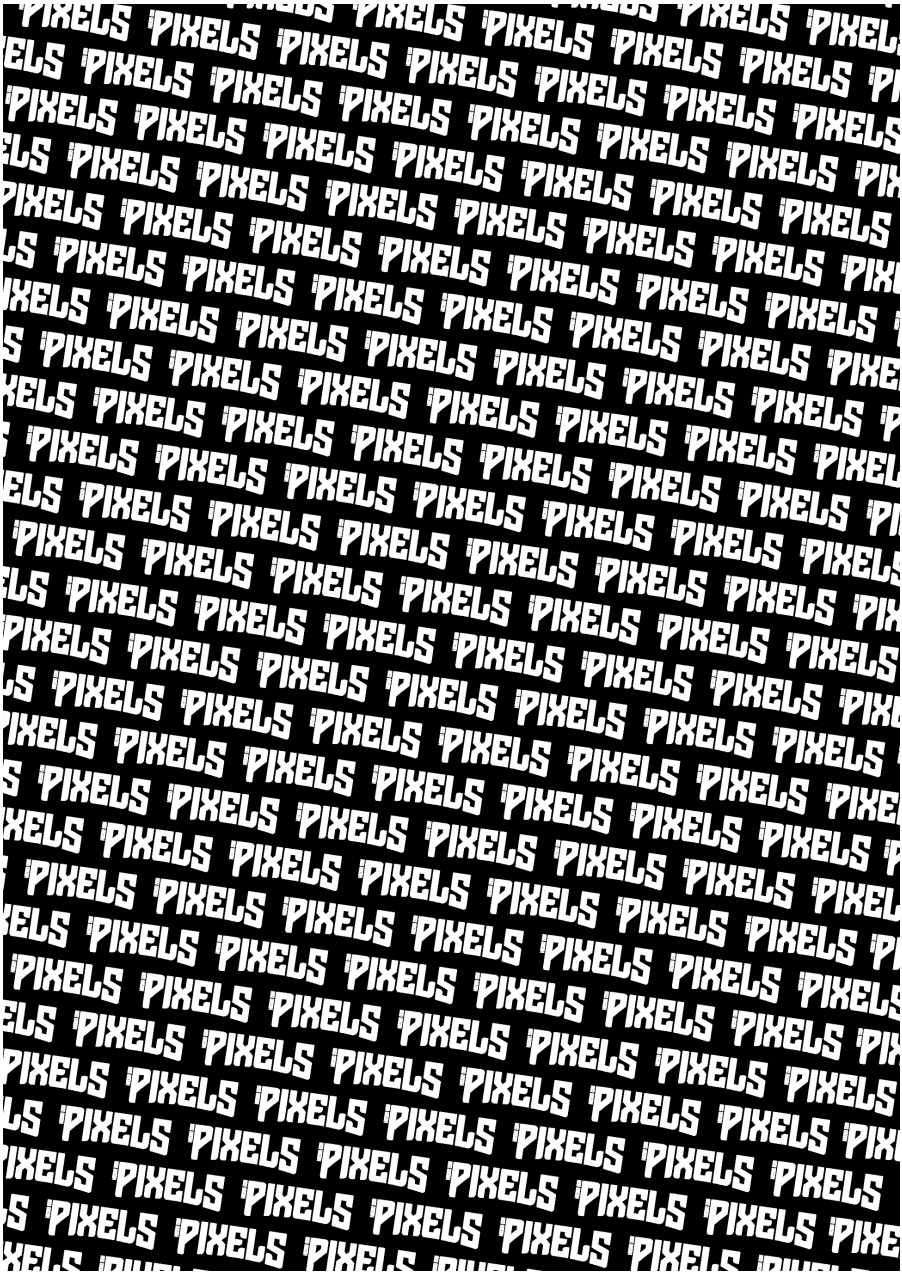
PIXELS
CARA A
06 LUCASFILM Y SUS CLÁSICOS
por José Luis Sanz
14 LUCASFILM VS SIERRA ONLINE
por José Luis Sanz
20 THE SECRET OF MONKEY ISLAND
por José Luis Sanz
28 HOBBY CONSOLAS EN LOS 90
por Sonia Herranz
36 ENTREVISTA A CLIVE TOWNSEND
por José Luis Sanz
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
05 Nuestros colaboradores
26 42 50 Ajuste de cuentas
58 64 Me robó el corazón
82 El próximo mes



Consolero enmascarado
1992
HOBBY HOBBY
85
Puntuación favorita
8
Fuerza
8
Trabajo
2
Redacción
3
Gamer



Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*



Ernesto Martín Laso Héctor Fraile Fuentes Jordi Aljama Pinto Ernesto Martínez Viejo Héctor García Reyes Jordi Cortés Esteban Bernal Castello Héctor Rodríguez Díaz Jordi Escobar Estefanía Trilla Cabra Héctor Salvatierra Jordi Ramos Montes Eugenio Fernández Manrubia Pérez De Madrid Jorge García Cebriá F. Aguado Himorell Jaramillo Jorge Peñalver López Fco. Fidel Ortega Espliego Ibán Castillo Patallo José A. Ramos Felipe Méndez Garrido Ibán Pérez Romero José

Antonio Férez Rodríguez Félix Páez Pavón Iñigo Gabilondo Cuéllar José Antonio Luengo García Félix Xabier Solas De La Hoz Iván Cataño Conde José Bartolomé Álvarez Ferrera

Fernando Cardona Guzmán Iván Martínez José Carlos Hernández Pulgarín Fernando Gutiérrez Fernández Iván Mouriz Ibarra José Enrique Chamorro Muriel

Fernando Herrero Suárez Iván Papio Alonso José Francisco Orellana Ayuso Fernando López Orenes Jaime Ait Morillo José Gabriel Ortiz Lavera Fernando Mena Rivera Jaime Gil Martínez José García López Fernando Patón Rosillo Jaime Hernández Rangel José Hernández Jiménez Fernando Ramos González-Serna Jaime Iglesias Mantero José Ignacio Muelas González

Fran Iglesias Villafañez Jaime Oviedo Silveira José Jiménez Guerrero Francisco Aprea Vallejo Jaime Rodríguez Montero José Luis Cartagena García Francisco Blázquez Arauzo Jaume Rubió Mata José Luis Equiza Calvo Francisco Fernández González Javier Aguilar Saavedra José Luis Gil Garnelo Francisco Javier De Andrés Copa Javier Álvarez Rodríguez José Luis Gómez Sánchez

Francisco Javier Del Pino Cuesta Javier Bardal Prieto José Luis Molina García Francisco Javier Fernández Humanes Javier Bruña González José Manuel Martínez Aguilar

Francisco Javier Linares Javier De Miguel Varela José María Díaz Aguilar Francisco Javier Martín Cubino Javier Fernández Baeza José María García Torregrosa

Francisco Javier Ortiz Trujillo Javier García Bethencourt José María Margallo Salgado

Francisco Javier Sastre Pérez Javier Gómez Montoya José Niclós Camarasa Francisco José Ledesma Durán Javier Granadino Cardoso José Ramón Calvente Castillo

Francisco Lucena Gámez Javier Heredia Mata Josep David Ruiz Santos Francisco Luis Fernández Soriano Javier Jiménez Cidre Josep Yebra Payán Francisco Manuel Sánchez Bautista Javier Pérez Sobrino Juan Manuel Barrio Olmos

Francisco Mayoral Santos Javier Ramos Fariña Juan Aguilar López Francisco Miguel Alarcón Parra Javier Román Puche Juan Antonio García De Quinto

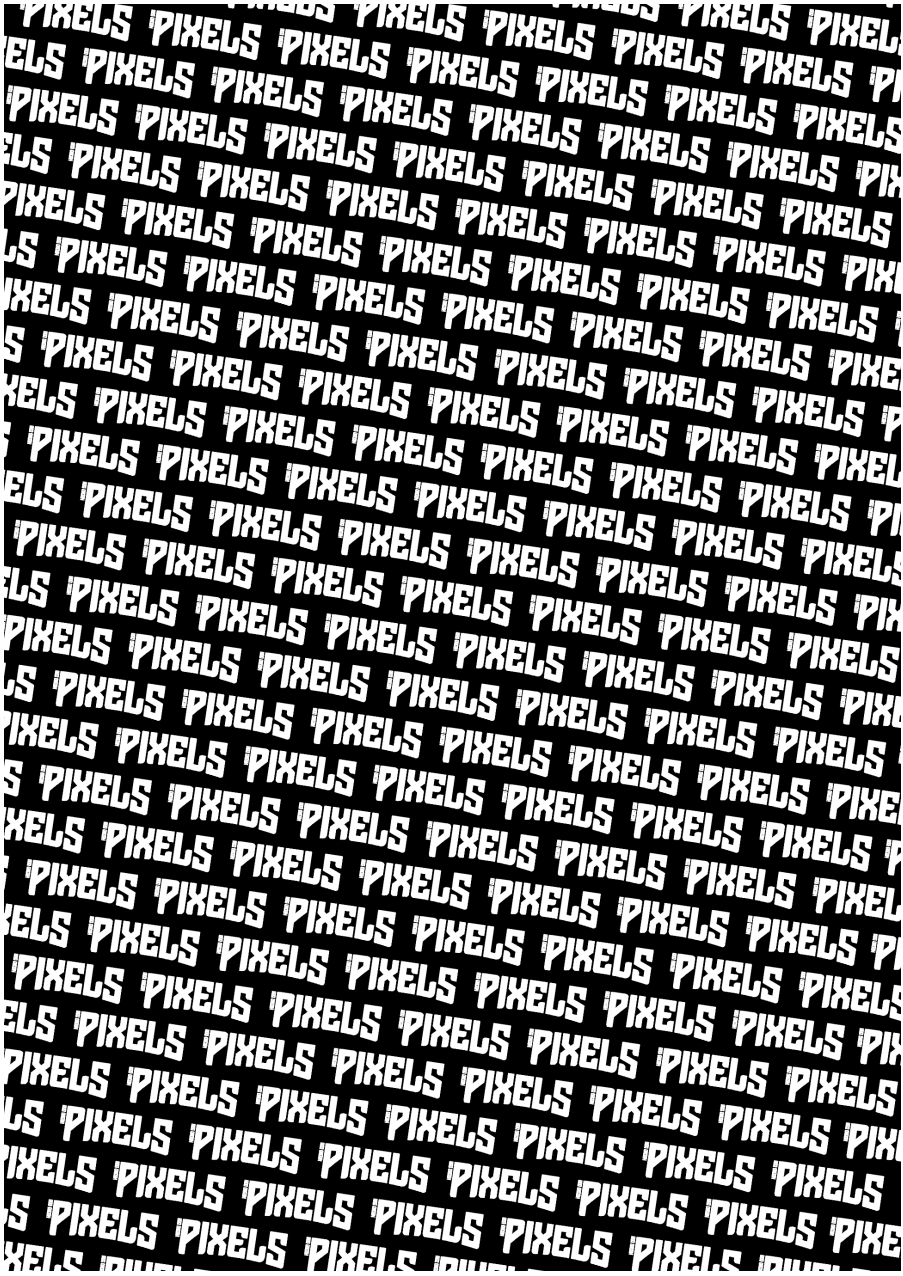
Francisco Muñoz Pellicer Javier Villanueva Larrosa Juan Antonio Lemos Simó Francisco Raúl Castro Armario Jesús Damián López Pérez Juan A. Montalbán Carmona

Gabriel García Pavía Jesús Díaz-Cano Juan Carlos Bergón Esparcia Gerard Vázquez Arévalo Jesús Fernanz Antón Juan Carlos Gámez Pajuelo Gerardo Macías García Jesús García Rodríguez Juan Carlos González Amestoy Germán Escandell Palerm Jesús Herrera Cámara

Juan Carlos Lozano Soler Germán Maroto Zahonero Jesús Javier Arceo Otero Juan Ignacio Del Valle Cosme Gonzalo Benítez Gracia Jesús López González Juan José Abellán Vázquez Gonzalo Martín Sánchez Jesús M. Grille Medina Juan José García Criado Guillermo Juan Salom Fullana Joan Boria Boronat Juan José Torres García

Gustavo Barrera Salóm Jon Zorita Leza Juan Luis Fernández García Héctor Benedí Reina Jonatan Amblar Abellán Juan Luis González López

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



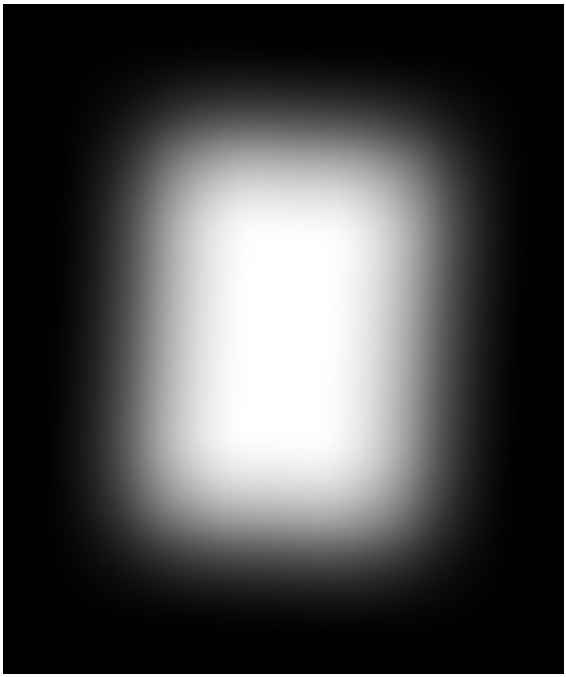
Juan Manuel Garrido Sánchez Óscar Cañas Zarraoa Rubén García Gómez Juan Miguel Hidalgo García Óscar Carreño Riera Rubén Navarro Monzó Juan Ramón Cordero Morán Óscar Fernández Fernández Rubén Rodríguez Conde Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo Óscar Herráez Gutiérrez Rubén Vaquer Montes Julen Corta Negueruela Óscar Loriz Blanco Rubén Velado Valeije Julen Elizondo Atxa Óscar Rodríguez Navacerrada Rubens Fernández Amorós Julián

Garrido Pérez Oskhar Pereira Canalejo Sagrario Acebo Rodríguez Julio Hernández Lobato Pablo Carretero Gómez Salvador Blanco Álvarez Julio Montes Torres Pablo José Fernández Bermúdez Santi Ruiz Rosell Julio Pérez Morago Pablo Rozadillas Santiago Balsa Rodríguez Luis García Villarejo Pablo Ubios Santiago Corrales Vilches Lillo Fernández Pedro Ángel Cano Chumillas Santiago Gómez García Lluís Martínez Carrera Pedro De Pablos Moreno Sergio Aguaviva Rodríguez Luis Alfonso Mato Pérez Pedro Guerrero García Sergio Aguilera Molina Luis Brazo Pedro Jesús Ferro Bouza Sergio Bueno Escribano Luis Carlos Pérez De Mezquía Bargos Pedro Jesús González Viguera Sergio Camarasa Rubio Luis De Francisco Camargo Pedro José Almansa Salinas Sergio Cortés García Luis Manuel Díez Argos Pedro López Muñoz Sergio Suárez García Luis Martos Rodríguez Pedro Pablo Aramburu Fernández Simón Gómez Cabanelas Luis Miguel De Frutos Herrero Pere Joan Bujosa Crespi Tom Gangoiti Medina Luis Penit Velasco Pilar Muñoz Aranda Tomás Martínez Sánchez Manuel Ángel Fernández Luque Rafael Alfaro Toni Payeras Nicolau Manuel Benítez Bermúdez Rafael Cantero Barón Uxío Feixó Seara Manuel Bordallo Hernández Rafael Saguar Corral Vicente Gallego Salinas Manuel Castro Malet Ramón Borja Espillaque Vicente López Camacho Manuel García Jiménez Ramón Casanova Castro Víctor Díaz Villar Manuel Gil Mediavilla Ramón Navarrete Muñoz Víctor Francisco Romo Blanco Manuel Hermida Ruido Raúl Cano Tomás Víctor Gómez García Manuel Huertas Rodríguez Raúl José Gómez Lozano Víctor Herrero Lozano Manuel Román Jódar Raúl Jusdado Tejedor Víctor Hurtado Villa Manuel Sánchez Herraez Raúl López Martín Víctor Llamazares López Manuel Tomás Asensio Raúl Montero Merchán Víctor Manuel Serrano Jiménez Marcos Morcillo Rueda Raúl Rosillo García Víctor Ortuño Domínguez María De La Concepción López Álvarez Rayco Domínguez Miranda Víctor Pozuelo Zurera Mauricio Cueto Pérez Ricardo López Víctor Segura Blanco Miguel Ángel Gómez González Richard Grey Víctor Sevilla Marquina Miguel Ángel Martínez Marcos Roberto Moya Elson Virginia Ballesteros Miguel Ángel Molón Díaz Roberto Sarabia Crespo Xavier Anglès Pujolràs Miguel Ángel Reyes Molón Román López Díaz De Freijo Xavier Castellano Martín Miguel Corral Álvarez Roque Lara Núñez Xavier Romero Montañana Miguel González Cote Rubén Bautista Herrera Yolanda Gancedo Santamaría Miguel Martín Alonso Rubén Bello Prada Nacho Abril Benavides

Natxo Cruz Cardiel (*) Lista de compradores de la Collector’s Edition de PIXELS a

Niko Fdez. De Las Heras fecha de cierre del 3 de febrero de 2025 a las 23:08h.

Ha llegado el momento de que participes en PIXELS. Y lo po-drás hacer de muchas formas. ¿Te gusta escribir? Pues podrás hacerlo. ¿Te gusta dibujar? También. Incluso si tienes alma de pe-riodista de videojuegos de los 90 y quieres hacernos llegar un “Ajus-te de cuentas”, solo tienes que escribirnos cuanto antes. ¿Cómo?



Envíamos un email a la dirección de soporte de la revista:

soporte@hechoconpixels.com

Condiciones de publicación de contenidos:

• Escribe en el asunto “Participación de los lectores”. • Todo lo que nos quieras contar debe caber en un texto de un máximo de 50 palabras (no entra más si queremos dar cabida a varias de vuestras aportaciones).

• Para los “Ajustes de cuentas”, indícanos nombre de la revista (si mandáis URL, mejor que mejor), número, mes y año –si es posible– en el que aparece el análisis y

la nueva puntuación que le dais al juego.

• Usa tu imaginación y ofrécenos más contenidos. ¿Qué se te ocurre?

Nº4_Coches_velocidad

El próximo número ya lo tenemos perfilado y estamos

creando nuevos contenidos que os descubrirán algunas cosillas de coches y velocidad.

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº3

EDITA

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Sergio Martín,

Marcos García, Gustavo Ber-

Comienza naldo, Juan C. Sanz, José E. **Comienza**

Barbero, Nacho Hdez., Raúl Montón y J.L. Molina **la carrera la carrera del siglo del siglo** DISEÑO Y MAQUETACIÓN José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA

José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE

Gamepress.es

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso

previo y por escrito del editor.

STAFF

Depósito Legal CR 119-2025

GAMEPRESS

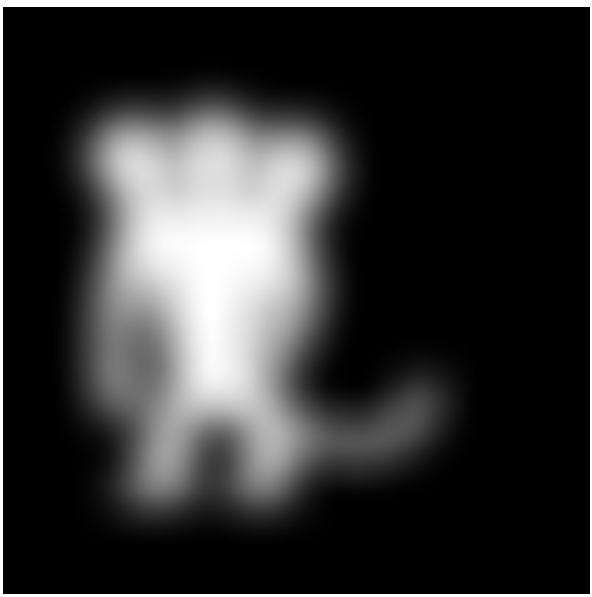
CONTACTO

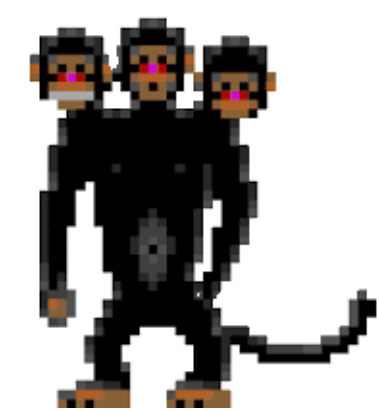
@HechoconPixels

¿Mario 64 se merecía ¿Mario 64 se merecía SOPORTE soporte@ hechoconpixels.com

un 100 de puntuación? un 100 de puntuación? INFORMACIÓN info@ hechoconpixels.com

KECKO COM
PIXELS





PIXELS

ISSN 3045-5901
00003
9 773045 590003